



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI  
MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN  
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI  
KABUPATEN KARO  
T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG**

**NIM : 36.15.3.099**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN  
STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V  
SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI  
KABUPATEN KARO  
T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG**

**NIM : 36.15.3.099**

**Pembimbing Skripsi I**

**Pembimbing Skripsi II**

**Dr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA**

**Tri Indah Kusumawati, S.S.M.Hum**

**NIP: 19760202 200710 1 001**

**NIP: 19700925200700701 2021**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

Hal : Skripsi An. Deslita Florentika Br Piliang

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sumatera Utara Medan

*Assalamua'alaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Deslita Florentika Br Piliang  
Nim : 36.15.3.099  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO T.A 2018/2019.**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam siding Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Pembimbing Skripsi I**

**Pembimbing Skripsi II**

**Dr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA**

**Tri Indah Kusumawati, S.S.M.Hum**

**NIP: 19760202 200710 1 001**

**NIP: 19700925200700701 2021**

### **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Deslita Florentika Br Piliang  
NIM : 36.15.3.099  
Jurusan : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah  
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG  
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN  
BERASTAGI KABUPATEN KARO T.A 2018/2019.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh institute batal saya terima.

Medan, 12 April 2019

Yang Membuat Pernyataan

**Deslita Florentika Br Piliang**  
**NIM. 36153099**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:

[ftiainsu@gmail.com](mailto:ftiainsu@gmail.com)

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO T.A 2018/2019” yang disusun oleh DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

**16 April 2019 M**  
**6 Sya’ban 1440 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Salminawati, S.S, MA**  
**NIP: 19711208 200710 2 001**

**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP: 19770808 200801 1 014**

**Anggota Penguji**

**1. Dr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA**  
**NIP: 19760202 200710 1 001**

**2. Tri Indah Kusumawati, S.S.M.Hum**  
**NIP: 19700925200700701 2021**

**3. Dr. Usiono, MA**  
**NIP: 19680422 199603 1 002**

**4. Ramadan Lubis, S.Ag, M.Ag**  
**NIP: 19720817 200701 1 051**

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**h**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd**  
**NIP. 19601006 199403 1 002**

## ABSTRAK



**Nama** : Deslita Florentika Br Piliang  
**NIM** : 36.15.3.099  
**Fakultas** : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah  
**Pembimbing I:** Dr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA  
**Pembimbing II:** Tri Indah Kusumawati, S.S.M.Hum  
**Judul** : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar  
Bahasa Indonesia Materi Memahami  
Isi Teks Dialog Dengan Menggunakan  
Strategi *Role Playing* Pada Siswa Kelas  
VSDN 040459 Kecamatan Berastagi  
Kabupaten Karo T.A 2018/2019

---

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, Strategi *Role Playing*

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Teks Dialog sebelum dan sesudah penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V Berastagi. 2) mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Teks Dialog dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V Berastagi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar Bahasa Indonesia dalam bentuk pilihan ganda dengan materi Memahami Isi Teks Dialog tes ini dilakukan sebanyak tiga yaitu, tes pra tindakan (*pree test*), tes hasil belajar I (*post test I*), dan tes hasil belajar II (*post test II*).

Berdasarkan hasil penelitian tes awal (*Pree Test*) terdapat 1 siswa (3,3 %) yang tuntas sedangkan 29 siswa (96,7%) yang Tidak Tuntas, ketuntasan klasikal belajar yaitu 3,3% dengan nilai Rata-rata 37,73 %. Kemudian dilakukan siklus I dengan Menerapkan Strategi *Role Playing*, Pert. 1 terdapat 2 siswa (6,7 %) dan Pert. 2 yaitu 20 siswa (66,7 %) yang telah Tuntas. Siklus II Pert. I yaitu 23 siswa (76,7%) dan Pert. 2 yaitu 26 siswa (86,7%) yang telah Tuntas.

Dari hasil tes belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo.

**Pembimbing I**

**Dr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA**

**NIP: 19760202 200710 1 001**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum WarohmatullahiWabarokatuh*

*Bismillahirrahmanirrahim.* Segala puji bagi Dia, wajah-Nya maupun diri-Nya, Allah SWT, Sang Maharaja segala raja, Rabbnya semua alam semesta, Sang Cahaya atas segala cahaya, Yang kasih sayang-Nya melebihi Maryam terhadap Isa. Hanya Dia-lah yang wujud dan atas perkenan-Nya pula *Sezarrah* kuasa-Nya ini dinisbikan dari ketiadaan, sebagai suatu ujian, pelajaran, dan menjadi satu ruas jalan penghambaan bagi 'diri' ini, seorang yang baru mulai mencoba mengenali hakikat hamba pada dirinya, demi untuk mengenal Khaliknya.

Salam kemuliaan bagi kekasih-Nya, yang hanya baginya seorang semua diwujudkan dari tiada, sang cermin dari Maharaja Cahaya, sang senyum dari Yang Maha Penyayang, kekasih dari semua pecinta, Rasulullah Muhammad SAW, pembimbing bagi siapa yang mencari-Nya, Pemegang kunci gerbang menuju-Nya.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat Memperoleh gelar Sarjana pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Adapun judul dari skripsi ini adalah: **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO T.A 2018/2019.**

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari adanya keterbatasan pengetahuan dan wawasan dalam penyusunan kalimat ejaan yang dipakai, penulis juga menyadari baik isi maupun penyajian bahan skripsi masih jauh dari kesempurnaan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak, serta usaha penulis sendiri akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Rasa terima kasihku untuk Ayahanda Muchlis Piliang dan Ibunda Rosmini Br SitepuS.Pdatas jasa-jasanya, kesabaran, do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil.
2. Kepada Abang dan Kakak ku Hendi Firolis Piliang, Buhari Muslim Firolis dan Novha Yanti, terima kasih telah banyak memberikan masukan dan semangat.
3. Sahabat terbaik kuArizkaIntan TiaradanDarySurianiyang telah banyak memberikan semangat, senyuman, dan rasa nyaman dalam menemani penulis mengerjakan skripsi ini. Serta sahabatkuYulyArizkayang sudah banyak memberikan masukan bagi penulis.

4. Semua teman-teman PGMI yang telah banyak membantu dan menemani penulis selama melaksanakan.
5. Bapak Rektor UIN Sumatera Utara Medan, **Prof. Dr. Saidur Rahman, M.Ag**
6. Bapak pimpinan Fakultas **Drs. Amirudin Siahaan, M.Pd** sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU. Wakil dekan I, wakil dekan II dan wakil dekan III.
7. Ibu pimpinan Jurusan **Dr. Salminawati, S.S, MA** sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan wakil ketua yang telah banyak wakil penulis.
8. Bapak Pembimbing **IDr. Sahkholid Nasution, S.Ag, MA** dan Pembimbing II Ibu **Tri Indah Kusumawati, S.S.M.Hum** yang telah membimbing, mengarahkan dalam pelaksanaan penelitian ini hingga menjadi suatu laporan yang sempurna dan layak di presentasikan sebagai karya ilmiah yang jujur dan terukur.
9. Pembimbing Akademik **SAPRI, S.AG.MA** yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menjalankan studi akademik di UIN Sumatera Utara dengan baik.
10. Kepala sekolah SD 040459 Berastagi Ibu **Rasta Br Tarigan, SPdK** dan Ibu **Elmiani Br Ginting, S.Pd** sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Begitu juga seluruh guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat mudah menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Medan, April 2019  
Penulis,

Deslita Florentika Br Piliang  
NIM. 36.15.3.099

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II KAJIAN LITERATUR.....</b>	 <b>10</b>
A. Kerangka Teoretis.....	10
1. Pengertian Belajar .....	10
2. Pengertian Hasil Belajar.....	12
3. Faktor - Faktor Hasil Belajar.....	13
B. Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	14
1. Pengertian Strategi Pembelajaran .....	14
2. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	15
3. Langkah – Langkah Strategi <i>Role Playing</i> .....	17
4. Tujuan Strategi <i>Role Playing</i> .....	19
5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi <i>Role Playing</i> .....	19
C. Memahami Isi Teks Dialog .....	21
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	22
1. Pengertian .....	22
2. Fungsi Bahasa.....	23
3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	23
4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	24
E. Penelitian yang Relevan .....	26
F. Kerangka Berfikir .....	29
G. Hipotesis Tindakan.....	30
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	 <b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	31
B. Subjek Penelitian .....	32

C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian .....	33
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian .....	47
B. Uji Hipotesis .....	48
2.1. Siklus I .....	48
2.2 Siklus II .....	59
C. Pembahasan.....	71
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan .....	74
B. Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Aktivitas Guru dan Siswa dalam Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	20
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan dari Strategi <i>Role Playing</i> .....	18
Tabel 3.1 Observasi Kreativitas Siswa .....	41
Tabel 3.2 Lembar Observasi Guru .....	42
Tabel 6.1 Data Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Awal ( <i>Pree Test</i> ) .....	47
Tabel 3.1a Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 1 .....	51
Tabel 6.2 Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	52

Tabel 3.1b Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus I Pertemuan 2 .....	54
Tabel 6.3 Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	55
Tabel 6.4 Rekapitulasi Kreativitas Siswa Siklus I Pert. 1 & Pert. 2.....	56
Tabel 6.5 Kreativitas Siswa Secara Keseluruhan Siklus I.....	58
Tabel 3.1c Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 1 .....	62
Tabel 6.6 Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	63
Tabel 3.1d Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus II Pertemuan 2.....	65
Tabel 6.7 Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	66
Tabel 6.8 Rekapitulasi Kreativitas Siswa Siklus II Pert. 1 & Pert. 2 .....	68
Tabel 6.9 Kreativitas Siswa Secara Keseluruhan Siklus II .....	70
Tabel 6.10 Hasil Observasi Kreativitas Siklus I dan Siklus II .....	72

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Diagram Nilai Rata- Rata Siswa Siklus I
Gambar 2 Diagram Nilai Rata- Rata Siswa Siklus II
Gambar 3 Diagram Batang Kreativitas Siklus I dan Siklus II
Gambar 4 Lokasi Sekolah SDN 040459 Berastagi
Gambar 5 Siswa-siswi Kelas V SDN 040459 Berastagi
Gambar 6 Peneliti Menjelaskan Materi Pelajaran
Gambar 7 Peneliti Membagi Naskah Drama Kepada Siswa
Gambar 10 Salah Satu Kelompok Memerankan Drama pada Siklus I
Gambar 11 Salah Satu Kelompok Memerankan Drama pada Siklus II
Gambar 12 Peneliti dan Siswa Menyaksikan Kelompok yang Memerankan Drama Didepan Kelas
Gambar 13 Peneliti Menyimpulkan Materi
Gambar 14 Peneliti Memberikan Soal kepada siswa

Gambar 15 Siswa Mengerjakan Soal yang Diberikan

Gambar 16 Peneliti Menutup Pertemuan Observasi Dengan Siswa

Gambar 17 Foto Bersama Wali Kelas

Gambar 18 Foto Bersama Siswa-siswi Kelas V SDN 040459 Berastagi

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran *Pree Test*

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2

Lampiran 6 Soal *Pree Test*

Lampiran 7 Kunci Jawaban *Pree Test*

Lampiran 8 Soal *Pree Test* Siklus I

Lampiran 9 Kunci Jawaban *Pree Test* Siklus I

Lampiran 10 Soal *Post Test* Siklus II

Lampiran 11 Kunci Jawaban *Post Test* Siklus II

Lampiran 12 Naskah Siklus I Pertemuan 2

Lampiran 13 Naskah Siklus II Pertemuan 2

Lampiran 14 Lembar Sikap *Pree Test*

Lampiran 15 Lembar Sikap Siklus I Pertemuan 1

Lampiran 16 Lembar Sikap Siklus I Pertemuan 2



Lampiran 17 Lembar Sikap Siklus II Pertemuan 1

Lampiran 18 Lembar Sikap Siklus II Pertemuan 2

Lampiran 19 Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada *Pree Test*

Lampiran 20 Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I  
Pertemuan 1

Lampiran 21 Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus I  
Pertemuan 2

Lampiran 22 Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus II  
Pertemuan 1

Lampiran 23 Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus II  
Pertemuan 2

Lampiran 24 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

Lampiran 25 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

Lampiran 26 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

Lampiran 27 Lembar Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

Lampiran 28 Jadwal Pelaksanaa Penelitian

Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN 040459 Berastagi

Lampiran 30 Silabus Kelas V SDN 040459 Berastagi

Lampiran 31 Lembar Observasi Guru Siklus I

Lampiran 32 Lembar Observasi Guru Siklus II

Lampiran 33 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

Lampiran 34 Rekapitulasi haasil Tes Siklus II

Lampiran 35 Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian dibutuhkan pengajaran yang efektif yang bertugas mengarahkan proses agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan bangsa yang kemudian menjadi bangsa yang makmur, adil, dengan masyarakat yang sejahtera lahir dan batin diperoleh melalui penyiapan sumber daya manusia melalui pendidikan dimana dalam prosesnya dilakukan dalam keadaan standar untuk mencapai tujuan mulia tersebut.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Asep Suryana, Suryadi, (2009), *Model Pengelolaan Pendidikan*, Jakarta: Kementrian agama RI, hal. 6.

Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.<sup>2</sup>

Maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Guru juga harus lebih kreatif dalam mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada satu cara, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah alternative yang dapat ditempuh. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar peserta didik, guru, maupun masyarakat sekitar terutama yang menyangkut hubungan antar peserta didik, guru, maupun masyarakat sekitar terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan siswa tergantung pada tujuan pendidikan dan pengajaran guru, bakat yang telah ada sejak lahir dalam diri siswa akan tumbuh dan berkembang karena adanya pengaruh dari orang lain atau dari lingkungannya. Tujuan pendidikan salah satunya mencerdaskan anak bangsa sehingga dengan memberikan motivasi kepada guru dan siswa yang ditandai dengan terlaksananya kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan tersebut. Sehingga dalam pembelajaran guru di tuntut agar dapat menumbuhkan minat siswa sehingga siswa termotivasi untuk menerima pelajaran yang disampaikan guru.

Siswa yang termotivasi dalam menerima pelajaran akan menganggap pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang menyenangkan karena selama ini siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia salah satu

---

<sup>2</sup>Rosdiana.A.Bakar, (2015), *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan: Gema Ihsani, hal.12.

pelajaran yang membosankan, ini dikarenakan selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan menyelesaikan soal yang ada di buku saja, metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa sulit ditumbuhkan dan pola belajar yang cenderung hanya membaca, menghafal dan mencatat buku kurang bertahan lama dalam ingatan siswa. Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* maka siswa akan lebih termotivasi dan mudah dalam menerima pelajaran. Siswa juga akan lebih terbantu dalam menghilangkan rasa takut untuk mengeluarkan suara dan pendapatnya di depan kelas serta lebih melekat dalam benak mereka tentang pelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi yang peneliti dapatkan dari SD Negeri 040459 Berastagi, yaitu:

1. Masih banyak siswa yang kurang menunjukkan motivasi belajar yang baik dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan memahami isi teks dialog/ atau memerankan tokoh drama.
2. Siswa merasa bosan dikarenakan guru tidak menggunakan metode pelajaran yang menyenangkan, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan hanya membolak-balikkan buku pelajarannya saja ketika proses belajar mengajar dimulai.
3. Dari pengamatan di lapangan dari siswa yang berjumlah 21 bahwa hanya 11 orang siswa yang mencapai keberhasilan, dan 10 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan.
4. Cara mengajar guru pada umumnya hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yaitu penuturan bahan pelajaran secara lisan, kemudian sesudah itu siswa disuruh mengerjakan soal latihan, sehingga kebanyakan siswa timbul kejenuhan, siswa yang cenderung menjadi malas berpikir, dan tidak ada kemampuan belajar mengakibatkan tidak ada interaksi yang terjalin antara guru dan siswa.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah untuk mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Penulis sebagai guru bahasa Indonesia sangat merasakan problem pembelajaran yang terjadi selama ini.<sup>3</sup>

Siswa mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya pada aspek kajian memahami teks dialog yaitu pada materi teks percakapan. Belajar bahasa adalah salah satu belajar berkomunikasi. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan Peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.<sup>4</sup>

Masih banyak yang belum tuntas hal ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi, malas bertanya yang berakibat hasil belajar tidak mencapai KKM. Melalui *role playing*, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta

---

<sup>3</sup>Hasan Basti, (2017), *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*, Volume 1 Nomor 1, hal. 39.

<sup>4</sup>Isah Cahyani. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, hal. 41.

didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>5</sup>

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan karakter masing-masing. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru. Siswa diberi kesempatan untuk memeragakan suatu peran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.<sup>6</sup> Pemakaian media lembar teks dialog dalam model pembelajaran, proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Prosedur bermain peran (*role playing*) terdiri atas Sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.<sup>7</sup>

Dengan adanya penggunaan metode *role playing*/ bermain peran diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta percaya diri siswa dalam memerankan tokoh yang ada di dalam isi teks dialog di depan kelas dengan menggunakan intonasi yang benar dalam belajar Bahasa Indonesia siswa, di kelas V pada sub bahasan memahami isi teks

---

<sup>5</sup>Hasan Bastri, (2017), *Penerapan Model...*, Volume 1 Nomor 1, hal. 40.

<sup>6</sup>Sapinahajar Hsb, (2017), *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kota Pekanbaru, Provinsi Riau*, Volume 8, Nomor 2, hal. 151.

<sup>7</sup>Hamzah B.Uno, (2007), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 26.

dialog. Dengan meningkatkan motivasi belajar siswa maka akan mempengaruhi nilai yang diperoleh siswa. Untuk itu, peneliti tertarik mengkaji masalah yang ada dan mengangkatnya dengan judul **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Teks Dialog Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo. T.A. 2018/2019.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Pembelajaran guru masih monoton belum menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
3. Masih menggunakan metode ceramah, bercerita, menulis, dan membaca.
4. Minimnya pemanfaatan metode-metode pembelajaran
5. Kurang antusiasnya siswa dalam pembelajaran
6. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar peneliti lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka perlu pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo.
2. Kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing*
3. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks dialog pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dirumuskan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog sebelum menggunakan strategi *role playing* di SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.
2. Bagaimana respon terhadap penerapan strategi *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog di kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.
3. Bagaimana Hasil Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog setelah menggunakan strategi *role playing* di SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog sebelum menggunakan strategi *role playing* di SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.
2. Untuk mengetahui Penerapan strategi *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog di kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.
3. Untuk mengetahui Hasil Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi memahami Isi Teks Dialog setelah menggunakan strategi *role playing* di SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A.2018/2019.



## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara umum diharapkan untuk hasil penelitian ini dapat memberikan bahan masukan bagi guru untuk menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan memahami teks dialog.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **b. Bagi Guru**

1) Memberikan pengalaman bahwa penerapan metode yang aktif dan menarik itu sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran berlangsung.

2) Dapat menjadi alternatif media pembelajaran percakapan guna meningkatkan pemahaman siswa.

#### **c. Bagi Siswa**

1) Melatih kemampuan memahami isi teks dialog siswa.

2) Dengan metode *Role Playing* siswa lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Menurut Purwanto “Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.”<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal. 38-39.

Sejalan dengan perumusan diatas, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yaitu menurut Oemar Malik “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.”<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses mencari ilmu yang dilakukan seumur hidup dan dialamisiswa sendiri, siswalah yang menjadi penentu terjadinya proses belajar mengajar. Selanjutnya dalam perspektif keagamaan pun (dalam hal ini Islam), belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam surah Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Mujadilah/ 58:11)<sup>10</sup>

Berdasarkan arti di atas, maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan kewajiban setiap muslim baik laki-laki maupun perempuan untuk menuntut ilmu pengetahuan, sebab dengan menuntut ilmu manusia akan memperoleh wawasan dan pola pikir tentang keislaman yang cukup luas dan tinggi. Kemudian di samping memiliki ilmu pengetahuan, akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT kepada kemuliaan, karena orang yang memiliki ilmu sangat mulia di hadapan Allah.

---

<sup>9</sup>Oemar Hamalik, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 36-37

<sup>10</sup> Departemen Agama. 2011. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Mizan MediaUtama, hal. 544.

Sejalan dengan ayat di atas, ijelaskan pula dalam hadis HR. Ibnu Abdil

Barr yang berbunyi:

عَنْ عَبَّاسِ بْنِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:  
طَلَبَ الْعِلْمَ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ (رَوَاهُ ابْنُ عَبْدِ الْبَرِّ)

Artinya : Dari Ibnu Abbas R.A Ia berkata: Rasulullah SAW bersabda : Mencari ilmu itu hukumnya wajib bagi muslimin dan muslimat. (HR. Ibnu Abdul Barr).<sup>11</sup>

Secara jelas dan tegas hadits di atas menyebutkan bahwa menuntut ilmu itu diwajibkan bukan saja kepada laki-laki, juga kepada perempuan. Tidak ada perbedaan bagi laki-laki ataupun perempuan dalam mencari ilmu, semuanya wajib. Hanya saja bahwa dalam mencari ilmu itu harus tetap sesuai dengan ketentuan Islam.

Tercapainya keberhasilan dalam belajar akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, senang, serta termotivasi untuk belajar lagi, karena belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran tetapi juga penguasaan, kebiasaan, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan dan cita-cita.

## 2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik, “hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan”.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Abdul Majid, (2012), *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Prenada Media, h.280

<sup>12</sup>Oemar Hamalik, (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal.30.

Perubahan tersebut diartikan adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding sebelumnya. Perubahan yang timbul pada individu harus mengarah pada perubahan positif yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan pengertian.

Menurut Nurmawati “ hasil belajar merupakan segala prilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif ( hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, afektif ( hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik ( hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular)”<sup>13</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah perubahan tingkahlaku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui proses belajar seseorang akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya yakni sebagai hasil belajar yang dilakukannya. Proses belajar mengajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Untuk itu, maka segala sesuatu yang mempengaruhi proses belajar harus dioptimalkan agar mencapai hasil belajar yang lebih baik.

### 3. Faktor - Faktor Hasil Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:<sup>14</sup>

#### a. Faktor Internal

- 1) Faktor Fisiologis yaitu secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima mata pelajaran pelajaran.
- 2) Faktor Psikologis yaitu setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

---

<sup>13</sup>Nurmawati, (2016).*Evaluasi Pendidikan Islami*. Medan: Perdana Mulya Sarana, hal.53.

<sup>14</sup>Mardianto,(2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal.38

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang berpengaruh adalah faktor internal (berasal dari dalam diri siswa), seperti: faktor jasmani dan faktor rohani.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajarseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor eksternal antara lain: (1) Keadaan lingkungan keluarga, (2) Keadaan lingkungan sekolah, (3) Keadaan lingkungan masyarakat.

Dapat disimpulkan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa) yaitu faktor sosial dan faktor non sosial yang berasal dari lingkungan siswa baik masyarakat maupun sekolah. Faktor di atas akan mempengaruhi proses pembelajaran dan menentukan apakah berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut.

## **B. Strategi Pembelajaran *Role Playing***

### 1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Wahyudin “strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, secara efektif dan efisien terbentuk oleh paduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta waktu yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.”<sup>15</sup>

Sementara itu menurut Kemp dalam Wina Sanjaya “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa-siswi agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Wahyudin Nur Nasution, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publinging, hal. 5.

<sup>16</sup>Eka Yusnaldi, (2018), *Pembelajaran IPS MI/SD*, Medan: CV. Widya Puspita, hal. 148.

Menurut Asih Widi “Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan tujuan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.”<sup>17</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambahi awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.<sup>18</sup>

Jadi pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik atau guru dan peserta didik atau siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan tertentu yaitu agar anak memperoleh baik ilmu pengetahuan, kemahiran atau keterampilan serta sikap atau tabiat yang baik.

Dari uraian strategi, pembelajaran dan strategi pembelajaran di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran yaitu suatu perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan tertentu.

## 2. Pengertian Strategi *Role Playing*

Menurut Hasan Basri “*role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, (2014), *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 138.

<sup>18</sup>Departemen Pendidikan Nasional, (2004), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hal. 39

<sup>19</sup>Hasan Basri, (2017), *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing...*, Volume 1 Nomor 1., hal. 41.

Menurut Nurochim “Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.”<sup>20</sup>

Menurut Sapinahajar “Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran sesuai dengan karakter masing-masing. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru. Siswa diberi kesempatan untuk memeragakan suatu peran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.”<sup>21</sup>

Menurut Rachmah hayati “ Metode *Role Playing* (bermain peran) berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik.”<sup>22</sup>

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku purapura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

Untuk dapat mengukur sejauh mana model ini memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan, (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan, model *role playing* dalam aktivitas pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup>Nurochim, (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : PT Rajawali Pers, hal. 60.

<sup>21</sup>Sapinahajar Hsb, (2017), *Penerapan Model...*, Volume 8, Nomor 2,, hal 151.

<sup>22</sup>Rachmah Hayati, (2017), *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dengan Metode Role Playing Pada Materi Ajar Drama Tentang Bela Negara*, Vol. 1 No. 1, hal. 483.

<sup>23</sup> Eka Yusnaldi,(2018), Sapinahajar *Op.cit*, hal. 148.



Dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur sejauh mana model ini memberikan manfaat yaitu ditentukan 3 hal yaitu kualitas dari si pemeran tokoh, diskusi yang dilakukan agar siswa bisa berfikir lebih kreatif dan aktif, siswa dapat menemukan jati dirinya dan mampu memerankan tokoh sesuai keadaan dan situasi.

### 3. Langkah- Langkah Strategi *Role Playing*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran ini sebagai berikut :

- a. Guru menyusun ( menyiapkan ) skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran.
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- d. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan scenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai pementasan, setiap peserta didik diberi kertas selembor kerja untuk pembahasan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Evaluasi,
- j. Penutup<sup>24</sup>

Menurut B.Uno prosedur Bermain Peran ( *role playing* ) terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1)pemanasan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapkan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6)diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan pengalaman.<sup>25</sup>

**Tabel. 2.1**

### **Aktivitas Guru dan Siswa dalam Menggunakan Metode *Role Playing***

---

<sup>24</sup>Nanang Hanafiah, Cucu Suhana, (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran* , Bandung : PT Refika Aditama, hal 47-48

<sup>25</sup>Hamzah B.Uno, (2007), *Model Pembelajaran...*, hal, 26.

NO .	Tahapan yang dilakukan	Guru	Murid
1	Menyusun/menyiapkan scenario	Menyusun/menyiapkan	
2	Membagi scenario	Membagi scenario	Menerima skenario
3	Membagi kelompok	Membagi kelompok siswa	Bergabung menurut kelompoknya
4	Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai	Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai	Mendengarkan penjelasan dari guru
5	Melakankan scenario	Memanggil siswa untuk melakonkan	Melakonkan scenario
6	Mengamati/memperhatikan scenario	Mengamati/memperhatikan pelakonan siswa	Memperhatikan pelakonan temannya
7	Lembar kerja untuk pembahasan	Membagi lembar kerja	Mengisi lembar kerja
8	Hasil kesimpulan	Mendengarkan kesimpulan siswa	Menyampaikan hasil kesimpulan
9	Kesimpulan secara umum	Memberikan kesimpulan secara umum	Mendengarkan kesimpulan dari guru
10	Evaluasi	Membuat evaluasi	Menjawab evaluasi yang dibuat guru
11	Penutup	Mengucapkan salam	Menjawab salam

#### 4. Tujuan Strategi *Role Playing*

Menurut Syafaruddin “bermain peran ( *role playing* ) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.”<sup>26</sup> Artinya,

---

<sup>26</sup>Syafaruddin Nurdin, Adriantoni, (2016), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. hal. 293.

melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.”

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk : (a) Menggali perasaannya (b) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya. (c) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan strategi role paling yaitu untuk meningkatkan atau merubah cara belajar peserta didik dengan adanya pendidik yang kreatif sehingga pemahaman siswa semakin bertambah.

#### 5. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Role Playing*

Menurut Oemar Malik “ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengapresiasi perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/individu-individu.”<sup>27</sup>

**Tabel. 2.2**

#### **Kelebihan dan Kekurangan dari Strategi *Role Playing***

<b>KELEBIHAN</b>	<b>KEKURANGAN</b>
1. Murid melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan dilakoni.	1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.  2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka

---

<sup>27</sup>Oemar Hamalik, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran...*, hal. 214.

2. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif	pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada saat pelaksanaan.
3. Bakat yang terdapat pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama di sekolah.	3. Memerlukan tempat yang luas, jika tempat sempit menjadi kurang bebas.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.	4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.	
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa baik agar mudah dipahami orang lain.	

### C. Memahami isi Teks Dialog (Percakapan)

Dalam bukunya yang berjudul “ *Bahasa, teks, dan Konteks*”, Halliday dan Ruqaiyah dalam Mahsun menyebutkan bahwa teks merupakan jalan menuju pemahaman tentang bahasa. Itu sebabnya, teks menurutnya merupakan bahasa yang berfungsi atau bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. Semua contoh bahasa hidup yang mengambil bagian tertentu dalam konteks situasi disebut teks. Dengan demikian, teks, seperti dinyatakan Halliday dan Ruqaiyah merupakan ungkapan pernyataan suatu kegiatan sosial yang bersifat verbal.<sup>28</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah “dialog berarti percakapan antara dua tokoh atau lebih, bersoal jawab secara langsung. Menurut Maurice Borrmans, Istilah

---

<sup>28</sup>Mahsun, (2014), *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*, Jakarta : Rajawali Pers, hal. 1.

dialog sering digunakan sebagai sarana untuk berbagi rasa (*sharing*) atau perjumpaan (*encounter*).”<sup>29</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Percakapan atau dialog adalah pertukaran pikiran atau pendapat mengenai suatu topik antara dua atau lebih pembicara. Dalam setiap dialog atau percakapan ada dua kegiatan berbahasa yang dilaksanakan secara berbicara dan menyimak. Pertukaran pembicara menjadi penyimak atau dari penyimak menjadi pembicara berlangsung secara wajar, sistematis, dan otomatis.

Pada materi memahami isi teks dialog ini yaitu siswa diharapkan mampu memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam teks/naskah dan siswa mampu mengetahui hal apa saja yang menjadi motivasi atau makna yang terdapat pada setiap cerita yang diperankan oleh siswa tersebut.

#### **D. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **1. Pengertian**

Menurut Abdul Chaer “bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.”<sup>30</sup>

Menurut Mulyati “bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia.”<sup>31</sup> Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata. Masing-masing mempunyai makna, yaitu hubungan abstrak antara kata sebagai lambang dan objek atau konsep yang diwakili umpulan kata atau kosakata

---

<sup>29</sup>Arifinsyah, (2009), *Dialog Global Antar Agama Membangun Budaya Damai dalam Kemajemukan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 61.

<sup>30</sup>Abdul Chaer, (2011), *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 1.

<sup>31</sup>Mulyati, (2015), *Terampil Berbahasa Indonesia*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, hal. 2.

itu oleh ahli bahasa disusun secara alfabetis, atau menurut urutan abjad, disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus.”

“Bahasa adalah suatu ujaran yang bermakna, bahasa juga dapat pula dikatakan sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambing bunyi-suara, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.”<sup>32</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi tujuan yang lainnya juga sangat penting, baik itu yang berhubungan dengan identitas bangsa maupun dengan tujuan bahasa yang berkaitan dengan bahasa pemersatu bangsa.

## 2. Fungsi Bahasa

Fungsi bahasa yang terutama adalah sebagai alat untuk bekerja sama atau berkomunikasi di dalam kehidupan manusia bermasyarakat. Untuk berkomunikasi sebenarnya dapat juga digunakan caralain, misalnya isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya. Tetapi dengan bahasa komunikasi dapat berlangsung lebih baik dan lebih sempurna.”<sup>33</sup>

Menurut Isah Cahyani “bahasa ( Indonesia ), memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan pemakainya, yakni (1) sebagai alat untuk mengekspresikan diri, (2) sebagai alat untuk berkomunikasi, (3) sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi social dalam lingkungan atau situasi tertentu, dan (4) sebagai alat untuk melakukan kontrol social”.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup>Konsosium Perguruan Tinggi Islam dengan LAPIS, (2016), *Perkembangan Peserta Didik Anak Usia MI/SD*, Medan : Pendidikan Tinggi Islam Kementrian Agama RI,hal. 9.

<sup>33</sup>Abdul Chaer, (2011), *Tata Bahasa...*, hal. 1.

<sup>34</sup>Isah Cahyani, (2009), *Pembelajaran Bahasa Indonesia...*,hal. 36.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai lambing atau alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sebagai isyarat atau sebagai alat untuk mengapresiasi perasaan.

### 3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar Kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.<sup>35</sup>

Menurut Amini adapun tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :<sup>36</sup>

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa di sekolah dasar diharapkan siswa mendapat bekal yang matang untuk mengembangkan dirinya dalam pendidikan berikutnya dan hidup bermasyarakat. Dalam bidang pengetahuan siswa memiliki pemahaman dasar-dasar kebahasaan terutama bahasa baku serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

---

<sup>35</sup>Isah Cahyani, (2009), *Pembelajaran Bahasa Indonesia....*, hal. 41.

<sup>36</sup>Amini, (2016), *Profesi Keguruan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 162

#### 4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan belajar dalam komunikasi, baik lisan maupun tulisan. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi dasar bahasa diarahkan kedalam empat sub aspek, yaitu membaca, berbicara, mendengarkan atau menyimak, dan menulis.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “bermain peran”, siswa diminta untuk lebih berani dan kreatif dalam menyampaikan pendapat, ide, serta gagasan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dimana peran guru juga sangat penting dalam menumbuhkan keberanian dan kreativitas anak. Cara guru mengajar sangat berpengaruh, seperti dalam menguasai kelas, menguasai materi pelajaran, memahami karakter dari masing-masing anak, dan yang paling penting cara guru dalam memilih metode/strategi pembelajaran.

Jika guru salah dalam menggunakan strategi, maka siswa akan merasa bosan atau jenuh dalam proses belajar mengajar dan terlebih lagi siswa akan sulit untuk menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena pada dasarnya masih ada guru yang hanya menggunakan metode ceramah, bahkan masih ada guru yang hanya memberikan tugas tanpa ada penjelasan atau evaluasi kepada siswa dan langsung memberikan tugas.

Oleh karena itu dalam materi pelajaran “memahami isi teks dialog” ini, guru lebih pantas/cocok untuk menggunakan strategi *role playing* atau bermain peran. Strategi ini selain dapat membuat anak merasa nyaman, dan tidak membosankan, siswa juga dituntun untuk lebih mengasah otaknya untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan naskah dialog yang akan diperankannya. Tidak hanya itu, siswa juga



akan lebih kreatif untuk memberikan komentar-komentar berupa pendapat, ide, kritikan, dan saran terhadap teman-temannya yang lain.

## **E. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan:

1. Hasan Basri (2017). Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1. Dalam penelitian yang berjudul: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG. Hasil penelitian berdasarkan hasil tes siklus I dan II terjadi peningkatan pada setiap siklus. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Rata-rata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,00%. Pada siklus II aktivitas siswa semakin meningkat, dimana pada pertemuan I dengan kategori baik kemudian meningkat pada pertemuan 2 dengan kategori baik sekali. Dengan demikian hipotesis tindakan telah terbukti bahwa metode pembelajaran *role palying* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sapinahajar Hsb (2017) PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA Kota Pekanbaru, Provinsi Riau Volume 8, Nomor 2. Hasil penelitian berdasarkan hasil tes siklus I dan II terjadi peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, ketuntasan individual siswa terhadap indikator memahami tentang dialog interaktif dan mempraktekkan tujuan dan

manfaat dialog interaktif sebanyak tiga puluh tiga siswa dengan persentase 82,50% (tuntas). Secara klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena tidak memenuhi syarat KKM 80 sebesar 85%. Sementara, ketuntasan individual siswa pada siklus II terhadap indikator praktik jenis dialog interaktif berdasarkan usaha dan pemahaman tentang dialog interaktif sebanyak tiga puluh delapan siswa dengan persentase 95,00% (tuntas). Secara klasikal, kelas IX.3 sudah dapat dikatakan tuntas karena telah memenuhi syarat 85% pada KKM 80. Secara klasikal, kelas tersebut dikategorikan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 80 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (95,00%). Dengan demikian hipotesis tindakan telah terbukti bahwa metode pembelajaran *role palying* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Dedi Rizkia Saputra (2015). Dalam penelitian yang berjudul: PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN. Hasil penelitian berdasarkan hasil tes siklus I dan II terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Dari ketiga penelitian relevan ini dapat disimpulkan bahwa kurangnya hasil belajar siswa seperti pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Hasil belajar

siswa yang tidak memenuhi KKM lebih banyak dari pada yang memenuhi KKM. Dari ketiga penelitian di atas penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu dikarenakan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Setiap proses pembelajaran banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami apa yang disuruh guru. Siswa hanya mengerjakan tugas yang diberikan tanpa adanya evaluasi apakah siswa sudah memahami atau belum. Dan proses pembelajaran yang membosankan dan kurang kreatif faktor utama anak tidak paham dengan materi. Dengan adanya strategi maka proses pembelajaran akan semakin menyenangkan dan siswa pun menjadi semangat dalam belajar. Guru harus kreatif dalam mengajar karena guru yang kreatif akan membangun generasi muda yang berbakat. Strategi *role playing* adalah salah satu strategi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Karena strategi *role playing* ini yaitu bermain peran atau siswa diharapkan mampu memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan naskah dan mampu untuk aktif didepan kelas. Dengan strategi *role playing* ini anak akan lebih semangat dan tidak mudah bosan

Perbandingan dari ketiga Penelitian yang Relevan yaitu pada mata pelajaran yang diterapkan. Dari penelitian di atas perbedaan KKM juga yaitu ada yang hanya mencapai 75 dan ada yang 80. Penelitian yang ketiga lebih tinggi nilai keberhasilannya dibandingkan dengan penelitian 1 dan 2, yaitu pada mata pelajaran IPS.

## **F. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa kompetensi yang akan dicapai, dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tercakup didalamnya memahami isi teks dialog/percakapan. Oleh sebab itu kemampuan siswa dalam memahami sangat diperlukan agar siswa terampil dalam berbicara seperti mengemukakan pendapat,

gagasan (ide), menjawab pertanyaan, memainkan drama, memahami isi teks dialog yang akan diperankan, sehingga dengan terampilnya siswa dalam bicara siswa menjadi semakin aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Memahami isi teks dialog pada siswa kelas V SD Negeri 040459 Berastagi Tahun Ajaran 2018/2019 masih rendah. Rendahnya dalam memahami isi teks dialog siswa disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif. Dalam pembelajaran berbahasa Indonesia siswa hanya menghafal materi yang disampaikan guru, sehingga mereka mudah lupa dan kurang paham penggunaannya. Dengan metode belajar yang tepat siswa dapat meraih keterampilan berbicara dengan baik.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah metode bermain peran (*role playing*). Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar dalam memahami isi teks dialog diharapkan dapat menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dengan menggunakan metode bermain peran kemampuan membaca siswa dapat meningkat dengan tidak mengurangi makna EYD (ejaan yang disempurnakan) dengan baik dan benar. Dengan penerapan metode bermain peran ini dapat mempengaruhi proses belajar dan kemampuan siswa dalam membaca.

## **G. Hipotesis Tindakan**

Dengan demikian hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia materi memahami isi Teks Dialog dapat dilakukan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Role Playing* pada siswa Kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo. T.A. 2018/2019.”

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan (*action research*) adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Maksudnya, penelitian dilakukan sendiri oleh peneliti, dan diamati bersama dengan rekan-rekannya. Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipasi dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan.<sup>37</sup>

Menurut Suharsimi dalam Salim menjelaskan PTK melalui gabungan definisi dari tiga kata yaitu Penelitian +Tindakan +Kelas.”<sup>38</sup>

Menurut Djunadi Ghony “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan demi perbaikan dan / atau peningkatan praktik pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi profesional pendidikan yang diemban guru. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara strategi dalam memperbaiki dan meningkatkan layanan pendidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks, dan/atau dalam peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan,

---

<sup>37</sup>Salim, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing, hal. 19.

<sup>38</sup>Salim, dkk, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas...*, hal. 19.

dalam masyarakat yang cepat berubah. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas demi perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran dapat dicapai dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan.”<sup>39</sup>

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa pengertian penelitian tindakan kelas adalah, suatu kajian terhadap suatu masalah secara sistematis. Hasil kajian ini dijadikan dasar untuk menyusun suatu rencana kerja (tindakan) sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Menggerakannya untuk dilaksanakan oleh guru sebagai upaya meingkatkan kualitas pembelajaran, maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

## **B. Subyek Penelitian**

Subjek dalam peneltian ini tindakan kelas ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 040459 Berastagi, pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 30 siswa, dengan jumlah siswa perempuan 15 orang dan jumlah siswa laki-laki 15 orang. Sedangkan objek penelitian ini yaitu, semua tindakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan materi melalui metode pembelajaran *role playing*.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 040459 Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan Penelitian pada tahun ajaran 2018/2019 di semester genap. Dimulai tanggal 19 Maret 2019 sampai 6 April 2019.

---

<sup>39</sup>Djunaidi Ghony, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, UIN- Malang Press, hal.1.

## **D. Prosedur Observasi**

Observasi ini direncanakan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan untuk tes formatif. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi

Uraian lebih jelas mengenai prosedur penelitian yang akan digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

### ***1. Perencanaan***

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan meliputi: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) menyusun media pembelajaran, (3) menentukan prosedur penilaian, serta (4) menyusun alat penilaian.

Perencanaan harus dilakukan dengan seteliti mungkin. Semua kegiatan yang akan dilakukan harus sudah dirancang pada tahap ini. Semakin baik perencanaan yang dilakukan maka diharapkan hasil yang diperoleh juga akan semakin optimal.

### ***2. Pelaksanaan Tindakan***

Pelaksanaan tindakan merupakan proses penerapan rancangan yang telah dibuat selama proses perencanaan. Kegiatan yang telah dirancang pada tahap perencanaan akan diterapkan dalam tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini difokuskan pada penerapan metode *role playing*

dalam pembelajaran memahami isi teks dialog. Peneliti harus berusaha menerapkan tindakan sesuai yang telah dirumuskan sehingga kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan semula.

Pelaksanaan tindakan harus dilakukan dengan sebaik mungkin agar hasil yang diperoleh menjadi optimal.

### ***3. Pengamatan***

Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti juga bertindak sebagai pengamat. Peneliti mengamati segala sesuatu yang terjadi selama tindakan berlangsung. Hal yang perlu diamati dalam tahap ini meliputi hasil, aktivitas belajar siswa, serta performansi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Selama melakukan pengamatan peneliti juga harus mencatat segala sesuatu yang terjadi untuk memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Hasil pengamatan nantinya akan direfleksi untuk menentukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran.

### ***4. Refleksi***

Refleksi dijadikan sebagai bahan evaluasi serta menetapkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah berjalan dengan baik atau belum. Refleksi juga dapat digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran di kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil refleksi ini digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila masih ditemukan beberapa



kekurangan maka hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Namun, apabila hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran maka peneliti tidak perlu menambah siklus lagi.

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan digunakan untuk tes formatif. Pada bagian ini akan diuraikan mengenai perencanaan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Uraian yang lebih jelas mengenai perencanaan pada siklus I dan siklus II dapat dibaca pada uraian berikut ini:

## **Siklus I**

Siklus ini terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan siswa untuk mendengarkan pembacaan teks dialog/percakapan anak serta merencanakan pementasan. Hal yang perlu direncanakan dalam pertemuan pertama yaitu pembagian tokoh masing-masing kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog yang sudah disiapkan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

### **1. *Perencanaan***

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan yang matang untuk mencapai pembelajaran seperti yang diinginkan. Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan mengenai kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan

dari awal sampai akhir. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi pada pelaksanaan siklus I, (2) merancang alat peraga, bahan, media, sumber belajar dan lembar kegiatan siswa, (3) menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru, (4) menyusun instrumen untuk digunakan untuk menilai performansi siswa.

## **2. Pelaksanaan**

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai guru menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan untuk pembacaan teks drama anak, pembagian kelompok, serta pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan penilaian performansi siswa dalam menirukan dialog yang sudah disediakan.

## **3. Pengamatan**

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru lain untuk membantu melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada: (1) aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung harus selalu diamati, aspek yang diamati meliputi tanggung jawab, perhatian, dan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran; (2) hasil belajar siswa pada pembelajaran memahami isi teks dialog diwujudkan dalam performansi siswa. Aspek-aspek yang perlu diamati pada saat siswa menirukan tokoh yang sudah disediakan di teks

dialog meliputi gerak, intonasi, pelafalan, serta ekspresi siswa; (3) performansi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* juga perlu diamati sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.

#### **4. Refleksi**

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Hal-hal yang perlu dianalisis dalam kegiatan ini meliputi performansi guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil refleksi nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan serta sebagai acuan dalam siklus berikutnya. Apabila ditemukan kekurangan pada saat pelaksanaan siklus I maka akan dilakukan revisi untuk pelaksanaan siklus II. Kelebihan yang terdapat pada siklus I akan tetap dipertahankan pada siklus II sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

### **Siklus II**

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan siswa untuk mendengarkan pembacaan teks dialog serta merencanakan pementasan. Hal yang perlu direncanakan dalam pertemuan pertama yaitu pembagian tokoh masing-masing kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan tokoh yang terdapat di teks dialog yang sudah disediakan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan siklus kedua ini antara lain: (1) mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul pada saat pembelajaran siklus I berlangsung, serta menyusun cara untuk memecahkan masalah tersebut, (2) merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi pada pelaksanaan siklus II, (3) merancang alat peraga, bahan, media, sumber belajar dan lembar kegiatan siswa, (4) menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, (5) menyusun instrumen untuk digunakan untuk menilai performansi siswa.

### **2. Pelaksanaan**

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai guru menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran. Pertemuan pertama sebanyak 2 jam pelajaran digunakan untuk pembacaan teks dialog yang sudah disediakan, pembagian kelompok, serta pembagian tugas masing-masing anggota kelompok. Pertemuan kedua sebanyak 3 jam pelajaran digunakan untuk penilaian performansi siswa dalam menirukan tokoh dalam teks dialog yang sudah disediakan.

### **3. Pengamatan**

Pengamatan dilakukan peneliti dengan bantuan guru lain untuk membantu melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada: (1) Aktivitas belajar. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung harus selalu

diamati. Aspek yang diamati meliputi tanggung jawab, perhatian, dan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran; (2) Hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada pembelajaran memahami isi teks dialog diwujudkan dalam performansi siswa. Aspek-aspek yang perlu diamati pada saat siswa menirukan tokoh pada teks dialog yang sudah disediakan meliputi gerak, intonasi, pelafalan, serta ekspresi siswa; (3) Performansi guru dalam kegiatan pembelajaran. Performansi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* juga perlu diamati sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat.

#### **4. Refleksi**

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus II. Hal-hal yang dianalisis dalam kegiatan ini meliputi performansi guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa yakni performansi siswa pada saat menirukan dialog dari teks percakapan yang dilisankan. Hasil refleksi siklus II dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan perlu atau tidaknya dilakukan siklus lanjutan. Apabila indikator keberhasilan telah terpenuhi, maka tidak perlu diadakan siklus berikutnya. Namun, apabila indikator keberhasilan belum terpenuhi maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran siklus berikutnya.

#### **E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan berpedoman pada paradigma penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan penulis adalah: 1) Tes, 2). Observasi dan 3) Dokumentasi.

## 1. Tes

Tes diberikan untuk mengumpulkan hasil penelitian. Tes awal diberikan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam mengungkapkan pendapat. Tes diberikan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Tes juga diberikan pada setiap akhir siklus untuk memperoleh data tentang keberanian dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat, gagasan serta isi hatinya.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observasi dimaksud untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

**Tabel. 3.1**

**Tabel Observasi Aktivitas Siswa**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog ” “. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				

2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>						
<b>Persentase</b>						

Nilai rata-rata =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

**BS = Sangat Baik = 4**

**B = Baik = 3**

**C = Cukup = 2**

**K = Kurang = 1**

**Tabel. 3.2**

**Lembar Observasi Guru**

.

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom A, B, C, dan D sesuai dengan hasil pengamatan guru bidang studi terhadap peneliti.

A = Aangat Baik

B = Baik

C = Cukup Baik

D = Kurang Baik

No	Indikator Penelitian	A	B	C	D
----	----------------------	---	---	---	---

1	Kemampuan guru dalam menguasai kelas dan materi pelajaran yang akan diajarkan				
2	Keaktifan guru dalam mengelola KBM dalam kelas				
3	Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar				
4	Kemampuan memberi penjelasan mengenai Strategi role playing				
5	Kemampuan membimbing siswa dalam menerapkan Strategi role playing				
6	Guru menyampaikan ide-ide yang kreatif yang dapat memancing siswa untuk merespon ide tersebut				
7	Memilih siswa sesuai peran yang akan dimainkan dan melatih secara sederhana dan singkat drama yang akan diperankan				
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya , memberi pendapat dan lain-lain				
9	Memberi respon atas pertanyaan siswa				
10	Memberi kesimpulan mengenai drama yang akan diperagakan				
	<b>Jumlah</b>				
	<b>Persentase</b>				

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Pengamatan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Jadi teknik pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan pengumpulan data yang diperoleh dari pengambilan dokumen-



dokumen. Dokumentasi itu merupakan catatan, foto atau gambar peristiwa. Sebagai pelengkap dari observasi yang telah dilakukan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam rangka refleksi setelah implementasi suatu tindakan perbaikan, mencakup proses dan dampak seperangkat tindakan perbaikan dalam suatu siklus PTK sebagai keseluruhan. Dalam hubungan ini, analisis data adalah tes, observasi dan dokumentasi yaitu proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan PTK.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data, dan penyimpanan data.

### **1. Reduksi data**

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk memilih dan mengelompokkan jawaban siswa dari jenis kesalahan yang dilakukan dan menyelesaikan soal-soal tentang Bahasa Indonesia khususnya mengungkapkan pendapat.

### **2. Paparan data**

Data kesulitan siswa dalam menjawab soal yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk paparan data kesulitan dalam menjawab soal-soal. Demikian juga dengan data tindakan yang telah dilakukan disajikan dalam bentuk paparan tindakan.

### 3. Penyimpulan data

Penyimpulan data adalah proses pengambilan intisari dari data yang sudah terorganisasikan tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

Penarikan kesimpulan untuk mengetahui persentase kemampuan siswa sebagai hasil pengukuran ketuntasan kompetensi siswa yang telah ditetapkan oleh SD Negeri 040459 Berastagi digunakan rumus menurut pendapat Jadmikoyaitu sebagai berikut:

$$PPH = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

PPH = Persentase Penilaian Hasil

F = Skor yang diperoleh

N = Skor total

Kriteria :

0% <PPH<69% Siswa belum tuntas belajar

70% <PPH<100% Siswa sudah tuntas dalam belajar

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## A. Temuan Umum

### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 040459 Berastagi kelas V. Siswa berjumlah 30 Orang yaitu laki-laki 15 orang dan perempuan 15 orang.

Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar. Analisis tersebut digunakan untuk memperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui Strategi Pembelajaran *Role Playing* pada materi memahami isi teks dialog mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 040459 Berastagi tahun ajaran 2018/2019.

Sebelum memulai penelitian, peneliti harus menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan observasi di kelas V guna mengidentifikasi masalah pembelajaran yang akan diteliti nantiya. Selanjutnya peneliti tes awal (*pree test*) sebelum dilaksanakan sebuah tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Dari hasil *pree test* siswa tersebut di peroleh kesimpulan bahwa siswa masih tergolong kurang mampu untuk menyampaikan soal-soal yang di berikan oleh peneliti.

Kesulitan tersebut dapat dilihat dari kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menjawab soal yang di berikan. Berikut ini perolehan nilai siswa pada saat *pree test*.

**Tabel 6.1**

**Data Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Awal (*Pree Test*)**

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	36	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	19	38	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	38	70	Kurang Kreatif

4	Ayu Astria	17	34	70	Kurang Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	15	30	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	30	70	Kurang Kreatif
7	Devi Br Sihotang	18	36	70	Kurang Kreatif
8	Doanta	15	30	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	40	80	70	Kurang Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	14	28	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	18	36	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	21	42	70	Kurang Kreatif
14	Kristiano Purba	14	28	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	30	60	70	Kurang Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	18	36	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	28	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	21	42	70	Kurang Kreatif
19	Nabila Rahayu	22	44	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	20	40	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	19	38	70	Kurang Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	19	38	70	Kurang Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	14	28	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	18	36	70	Kurang Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	34	70	Kurang Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	15	30	70	Kurang Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	30	70	Kurang Kreatif
28	Santo Sinulingga	14	28	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	17	34	70	Kurang Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	15	30	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			1.132		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			37,73 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			1 orang (3,3 %)		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			29 orang (96,7 %)		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa masih memiliki tingkat keberhasilan di bawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yaitu 37,73 % dimana nilai KKM yang ditentukan sekolah adalah 70. Terdapat 1 siswa (3,3%) telah tuntas dan mencapai KKM, sedangkan 29 siswa (96,7%) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dalam materi Memahami Isi Teks Dialog. Maka peneliti harus melakukan tindakan kelas.

## **B. Uji Hipotesis**

Penelitian ini disajikan mulai dari siklus I, kemudian dilanjutkan dengan hasil penelitian siklus II.

### **2.1 Siklus I**

#### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan setelah observasi awal dilaksanakan. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada saat proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, peneliti merencanakan suatu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa yaitu, dengan menggunakan strategi *role playing*. Peneliti yang bertindak sebagai guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan.

Peneliti juga membuat lembar observasi untuk melihat kreativitas siswa dan lembar observasi untuk guru. Observasi pelaksanaan tindakan kelas yaitu, guru kelas V. Selanjutnya peneliti mempersiapkan naskah yang akan digunakan saat pelaksanaan tindakan.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti yang bertindak sebagai guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Adapun tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I pertemuan 1 yaitu : guru menyapa siswa, mengatur dan merapikan tempat duduk siswa, mengabsen siswa, memotivasi siswa dan mengajak bernyanyi bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai.

Selanjutnya menjelaskan bagaimana cara membaca naskah dialog yang baik dan benar. Kemudian guru memberikan suatu Video yang berjudul Danau Toba. Siswa mengamati dan menyimak video tersebut. Kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa yaitu membuat suatu kesimpulan dari video Danau Toba dan membuat menjadi teks dialog. Lalu siswa memperagakan di depan kelas. guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5 orang. Kemudian guru menyuruh siswa menentukan perannya. Guru menyuruh membaca naskah dialog sesuai dengan perannya masing-masing.

Pada akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali materi yang belum mereka pahami, kemudian guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, kegiatan awal yang dilakukan samadengan siklus 1. Guru mengucapkan salam, mengatur dan merapikan tempat duduk, memotivasi dan mengajak siswa bernyanyi bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya guru menyuruh setiap kelompok membaca naskah dialog di depan kelas, kemudian siswa yang lain

memberikan komentar terhadap bacaan kelompok tersebut. Tampak siswa begitu semangat dalam membacakan naskah dialog tersebut, namun ada beberapa siswa yang malu. Lalu guru memberikan tugas yaitu berupa soal *Pre Test* dan diakhir pelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali materi pelajaran yang belum mereka pahami.

### c. Hasil Observasi

Observasi dilakukan oleh guru kelas V bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang disusun.

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa peneliti menggunakan teknik pelaksanaan strategi *role playing*, menjelaskan jalannya cerita dengan jelas, menjelaskan latar belakang cerita dengan jelas, pengaturan skisya sudah baik, tidak menghina pendapat siswa, menerima komentar dan kesimpulan dari siswa.

**Tabel 3.1a**

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-I Pertemuan-1**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan				

		d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>19</b>			
<b>Persentase</b>			<b>39,6 %</b>			

**Tabel 6.2**

**Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-I Pertemuan-1**

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	36	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	19	38	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	38	70	Kurang Kreatif
4	Ayu Astria	17	34	70	Kurang Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	15	30	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	30	70	Kurang Kreatif
7	Devi Br Sihotang	18	36	70	Kurang Kreatif
8	Doanta	15	30	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	40	80	70	Kurang Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif



11	Frengky Rado Sihotang	14	28	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	18	36	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	21	42	70	Kurang Kreatif
14	Kristiano Purba	14	28	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	35	70	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	18	36	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	28	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	21	42	70	Kurang Kreatif
19	Nabila Rahayu	22	44	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	20	40	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	19	38	70	Kurang Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	19	38	70	Kurang Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	14	28	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	18	36	70	Kurang Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	34	70	Kurang Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	15	30	70	Kurang Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	30	70	Kurang Kreatif
28	Santo Sinulingga	14	28	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	17	34	70	Kurang Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	15	30	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			1.142		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			38,06 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			2 orang (6,7 %)		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			28 orang (93,3 %)		

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diperoleh jumlah nilai siswa sebesar 1.142 dengan jumlah rata-rata sebesar 38,06 %. Nilai klasikal kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Memahami Isi Teks Dialog. Pada siklus I adalah sebesar 6,7% atau sebanyak 2 siswa, dari 30 siswa

dengan kriteria tuntas. Nilai 70 dengan skor 35, dan nilai 70 dengan skor 35, dan 93,3 % atau sebanyak 28 siswa dengan kriteria tidak tuntas.

**Tabel 3.1b**

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-I Pertemuan-2**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>			
<b>Persentase</b>			<b>41,7 %</b>			

**Tabel6.3**

**Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-I Pertemuan-2**

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	15	70	70	Kreatif
2	Andika Alif Maulana	20	65	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	75	70	Kreatif
4	Ayu Astria	15	75	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	13	73	70	Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	80	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	16	81	70	Kreatif
8	Doanta	14	39	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	15	75	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	15	75	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	16	76	70	Kreatif
12	Julia Miranda Milala	19	59	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	15	80	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	15	75	70	Kreatif
15	Lisa Hariani	15	70	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	15	65	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	55	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	15	80	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	15	65	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	15	65	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	15	75	70	Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	15	75	70	Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	15	83	70	Kreatif
24	Revan Dinar	15	75	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	14	64	70	Kurang Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	17	67	70	Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	75	70	Kreatif
28	Santo Sinulingga	12	62	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	15	65	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	14	44	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.083		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			69,43 %		

<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>	20 orang( 66,7 %)
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>	10 orang( 33,3 %)

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diperoleh jumlah nilai siswa sebesar 2.083, dengan jumlah rata-rata sebesar 69,43 %. Nilai klasikal kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Memahami Isi Teks Dialog. Pada siklus I pertemuan 2 adalah sebesar 66,7 % atau sebanyak 20 siswa, dari 30 siswa dengan kriteria tuntas. Dan siswa yang nilai 65 dengan skor 20, nilai 39 dengan skor 14, dan nilai 59 dengan skor 19, nilai 65 dengan skor 15, nilai 55 dengan skor 14, nilai 65 dengan skor 15, nilai 65 dengan skor 15, nilai 64 dengan skor 14, nilai 62 dengan skor 12, nilai 44 dengan skor 14 atau 33,3 % yaitu sebanyak 10 siswa dengan kriteria tidak tuntas.

**Tabel 6.4**

**Rekapitulasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-I Pet-1 dan Pert-2**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa/i</b>	<b>Nilai Pertemuan-1</b>	<b>Nilai Pertemuan-2</b>	<b>Keterangan</b>
1	Aginta Resha Nata Bangun	36	70	Meningkat
2	Andika Alif Maulana	38	65	Meningkat
3	Ariel Saputra Milala	38	75	Meningkat
4	Ayu Astria	34	75	Meningkat
5	Damelita Br Sitanggang	30	73	Meningkat
6	David Aprindo Purba	30	80	Meningkat
7	Devi Br Sihotang	36	81	Meningkat
8	Doanta	30	39	Meningkat
9	Enjel Veronika Br Sinaga	80	75	Tetap
10	Felesia Ekelesia Br Sembiring	70	75	Meningkat
11	Frengky Rado Sihotang	28	76	Meningkat
12	Julia Miranda Milala	36	59	Meningkat

13	Kirana Firanza Tanjung	42	80	Meningkat
14	Kristiano Purba	28	75	Meningkat
15	Lisa Hariani	70	70	Meningkat
16	Mila Dewi Yanti	36	65	Meningkat
17	Muhammad Chairil Raisky	28	55	Meningkat
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	42	80	Meningkat
19	Nabila Rahayu	44	65	Meningkat
20	Nadinda Agustin	40	65	Meningkat
21	Rahmah Maisarah	38	75	Meningkat
22	Rayhan Agus Andrian	38	75	Meningkat
23	Rentina Br Tumorang	28	83	Meningkat
24	Revan Dinar	36	75	Meningkat
25	Rio Alexander Marbun	34	64	Meningkat
26	Riyandi Stevanus Simamora	30	67	Meningkat
27	Rut Mariani Br Damanik	30	75	Meningkat
28	Santo Sinulingga	28	62	Meningkat
29	Strada Bastanta Ginting	34	65	Meningkat
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	30	44	Meningkat
<b>Jumlah</b>		1,142	2.083	
<b>Rata – Rata</b>		38,06 %	69,43 %	

Dari tabel rekapitulasi kreativitas siswa di atas dapat kita lihat bahwa kreativitas siswa meningkat meskipun masih ada beberapa siswa yang nilainya tetap. Dimana terlihat dari jumlah nilai dan jumlah rata-rata yang berubah dari 1.142 atau 38,06 % menjadi 2.083 atau 69,43 %.

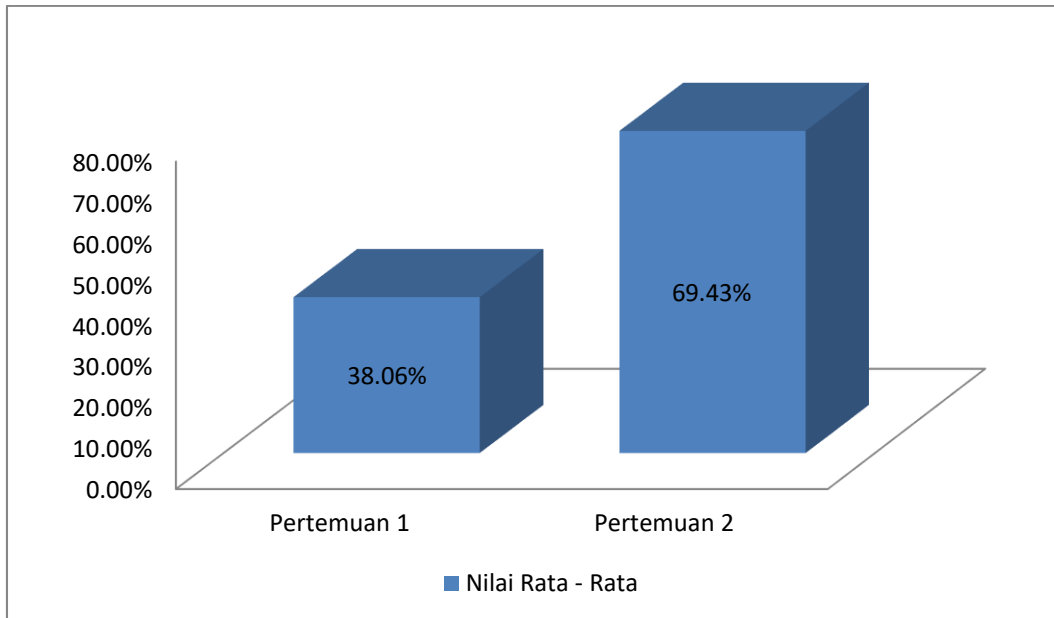
**Tabel 6.5**

**Kreativitas siswa secara keseluruhan dari Siklus 1**

No	Nilai Rata-Rata	%Kentuntasan Kreativitas Siswa
<b>Pert. 1</b>	<b>38,06%</b>	<b>6,7 %</b>

<b>Pert. 2</b>	<b>69,43%</b>	<b>66,7 %</b>
----------------	---------------	---------------

Tabel diatas menerangkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 mengalami perubahan peningkatan nilai kreativitas dari siswa-siswa kelas V SDN 040459 Berastagi.



**Gambar 1 : Diagram Nilai Rata – Rata Siswa**

Diagram diatas menerangkan bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa kelas V SDN 040459 Berastagi meningkat dari 38,06 % menjadi 69,43%.

#### **d. Refleksi**

Dari semua hasil observasi kreativitas belajar siswa peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil kreativitas belajar siswa secara klasikal masih rendah, pada pertemuan 1 yaitu 6,7 %. dan pada pertemuan 2 yaitu 66,7% . Hasil tersebut belum mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan. Selama proses belajar masih ada siswa enggan mengajukan dan menjawab pertanyaan, kurang bebas dalam berfikir, kurang percaya diri, kurang semangat, dan tidak berani mengambil resiko. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa belum berhasil secara

keseluruhan dan diperlukan tindakan siklus II untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

## **2.2 Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan hasil refleksi, pelaksanaan tindakan siklus I belum berhasil maka pada siklus II peneliti merencanakan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I, guru membuat RPP, menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, guru menjelaskan teknik dan strategi *role playing*, guru menjelaskan jalannya cerita dan latar belakang drama yang akan di pergunakan. Peneliti lebih memotivasi siswa untuk berani memberikan teks percakapan yang di sediakan peneliti. Pada siklus II guru menyuruh kepada siswa membaca naskah dialog yang telah di bagi oleh guru kepada kelompok dan membacakannya di depan kelas.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap tindakan siklus II, pelaksanaa tindakan yang dilakukan siswa sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I guru melaksanakan tindakan yang telah direncanakan. Guru menyapa siswa merapikan tempat duduk siswa, mengabsen siswa, memotivasi siswa, dan mengajak siswa bernyanyi bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya pada siklus II guru memberikan suatu Tema dan mengembangkan Tema menjadi sebuah cerita yang dibuat menjadi sebuah teks dialog. Guru menyuruh kepada siswa membaca naskah dialog yang telah dibuat siswa per kelompok dan membacakannya di depan kelas. Guru membagi membagi siswa 6 kelompok. Guru menerangkan apa itu bermain drama dan bagaimana cara membaca naskah dialog yang benar, guru

memberikan kesempatan kepada siswa mendiskusikannya terlebih dahulu dan memberi kesempatan siswa untuk membagi perannya masing-masing sesuai tokoh yang ada di skenario. Kemudian tiap kelompok tampil di depan kelas dengan memcakan naskah dialog tersebut. Siswa yang belum dapat giliran tampil kedepan kelas agar mendengarkan percakapan yang dibacakan temannya yang tampil di depan kelas.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa akan terlihat kreativitasnya, baik dalam memberi respon/tanggapan, memiliki rasa ingin tahu, penuh semangat, maupun berani dalam mengambil resiko. Selanjutnya siswa diminta untuk membuat catatan dari hasil percakapan yang telah dibacakan di depan kelas dan dakhir pelajaran guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.

### **c. Hasil Observasi**

Observasi dilakukan terhadap guru kelas terhadap peneliti dan siswa pada saat proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, peneliti telah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario yang telah direncanakan. Hasil observasi terhadap peneliti dapat dilihat pada lembar observasi guru.

Tindakan guru dalam proses belajar mengajar lebih baik dari siklus I. Guru sudah memberikan penjelasan tentang strategi awal yang dilakukan siswa mengenai strategi *role playing*, membimbing siswa dala menerapkan strategi *role playing* mengelola kelas, memotivasi siswa dan dapat menutup pelajaran dengan baik.

Dari hasil observasi siswa, diperoleh bahwa kreativitas siswa sudah meningkat. Siswa sudah memiliki rasa ingin tahu yang luas, berani



mengungkapkan pendapat, dan memiliki rasa percaya diri yang sangat tinggi. Itu semua dilihat dari proses belajar mengajar.

**Tabel 3.1c**

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-II Pertemuan-1**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog ” “. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>39</b>			
<b>Persentase</b>			<b>81,2 %</b>			

**Tabel 6.6****Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-II Pertemuan-1**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa/i</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>KKM</b>	<b>Keterangan</b>
1	Aginta Resha Nata Bangun	44	88	70	Kreatif
2	Andika Alif Maulana	39	78	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	36	72	70	Kreatif
4	Ayu Astria	35	70	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	30	60	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	36	72	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	37	74	70	Kreatif
8	Doanta	32	64	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	37	74	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	23	66	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	39	78	70	Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	40	80	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	43	86	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	42	82	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	39	78	70	Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	40	80	70	Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	42	82	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	34	68	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	42	82	70	Kreatif
21	Rahmah Maisarah	42	82	70	Kreatif

22	Rayhan Agus Andrian	37	74	70	Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	22	44	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	37	74	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	35	70	70	Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	36	72	70	Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	35	70	70	Kreatif
28	Santo Sinulingga	21	42	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	35	70	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	20	40	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.142		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			71,40 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			23 orang	(76,7%)	
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			7 orang	(23,3%)	

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diperoleh jumlah nilai siswa sebesar 2.142, dengan jumlah rata-rata sebesar 71,40 %. Nilai klasikal kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Memahami Isi Teks Dialog. Pada siklus II pertemuan 1 adalah sebesar 76,7% atau sebanyak 23 siswa dengan kriteria tuntas. Dan nilai 60 dengan skor 30, nilai 66 dengan skor 23, nilai 86 dengan skor 43, nilai 68 dengan skor 34, nilai 44 dengan skor 22, nilai 42 dengan skor 21, dan nilai 40 dengan skor 20, dan 23,3% atau sebanyak 7 siswa dengan kriteria tidak tuntas.

**Tabel 3.1d**

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-II Pertemuan-2**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
-----	-----------	------------	----	---	---	---

1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>			
<b>Persentase</b>			<b>72,9 %</b>			

**Tabel 6.7**

**Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-II Pertemuan-2**

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	68	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	35	95	70	Kreatif

3	Ariel Saputra Milala	20	95	70	Kreatif
4	Ayu Astria	20	95	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	17	97	70	Kreatif
6	David Aprindo Purba	21	96	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	31	96	70	Kreatif
8	Doanta	29	64	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	20	95	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	22	97	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	25	95	70	Kreatif
12	Julia Miranda Milala	32	97	70	Kreatif
13	Kirana Fianza Tanjung	17	97	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	13	68	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	25	95	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	25	95	70	Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	20	95	70	Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	22	97	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	23	98	70	Kreatif
20	Nadinda Agustin	23	93	70	Kreatif
21	Rahmah Maisarah	17	97	70	Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	16	96	70	Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	17	97	70	Kreatif
24	Revan Dinar	20	95	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	97	70	Kreatif
26	Riyandi Stevanus Simamora	30	95	70	Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	16	96	70	Kreatif

28	Santo Sinulingga	23	93	70	Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	15	95	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	18	68	70	Kurang Kureatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.758		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			91,93 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			26 orang (86,7%)		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			4 orang (13,3%)		

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diperoleh jumlah nilai siswa sebesar 2.758, dengan jumlah rata-rata sebesar 91,93 %. Nilai klasikal kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Memahami Isi Teks Dialog. Pada siklus II pertemuan 2 adalah sebesar 86,7 % atau sebanyak 26siswa, dari 30 siswa dengan kriteria tuntas. Dan nilai 68 dengan skor 18, nilai 64 dengan skor 29, nilai 68 dengan skor 13, nilai 68 dengan skor 18yaitu13,3 % atau sebanyak 4 siswa dengan kriteria tidak tuntas.

**Tabel 6.7**

**Rekapitulasi Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-II Pet-1 dan Pert-2**

No	Nama Siswa/i	Nilai Pertemuan- 1	Nilai Pertemuan- 2	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	88	68	Tetap

2	Andika Alif Maulana	78	95	Meningkat
3	Ariel Saputra Milala	72	95	Meningkat
4	Ayu Astria	70	95	Meningkat
5	Damelita Br Sitanggang	60	97	Meningkat
6	David Aprindo Purba	72	96	Meningkat
7	Devi Br Sihotang	74	96	Meningkat
8	Doanta	64	64	Tetap
9	Enjel Veronika Br Sinaga	74	95	Meningkat
10	Felesia Ekelesia Br S	70	97	Meningkat
11	Frengky Rado Sihotang	66	95	Meningkat
12	Julia Miranda Milala	78	97	Meningkat
13	Kirana Firanza Tanjung	80	97	Meningkat
14	Kristiano Purba	86	68	Tetap
15	Lisa Hariani	82	95	Meningkat
16	Mila Dewi Yanti	78	95	Meningkat
17	Muhammad Chairil Raisky	80	95	Meningkat
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	82	97	Meningkat
19	Nabila Rahayu	68	98	Meningkat
20	Nadinda Agustin	82	93	Meningkat
21	Rahmah Maisarah	82	97	Meningkat
22	Rayhan Agus Andrian	74	96	Meningkat
23	Rentina Br Tumorang	44	97	Meningkat
24	Revan Dinar	74	95	Meningkat
25	Rio Alexander Marbun	70	97	Meningkat
26	Riyandi Stevanus Simamora	72	95	Meningkat

27	Rut Mariani Br Damanik	70	96	Meningkat
28	Santo Sinulingga	42	93	Meningkat
29	Strada Bastanta Ginting	70	95	Meningkat
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	40	68	Meningkat
<b>Jumlah</b>		2.142	2.758	
<b>Rata – Rata</b>		71,40 %	91,93 %	

Dari tabel rekapitulasi kreativitas siswa di atas dapat kita lihat bahwa kreativitas siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 mengalami meningkat di siklus II pertemuan 1 dan 2 meskipun masih ada beberapa siswa yang nilainya tetap. Dimana terlihat dari jumlah nilai dan jumlah rata-rata yang berubah dari 2.142 atau 71,40 % menjadi 2.758 atau 91,93 %.

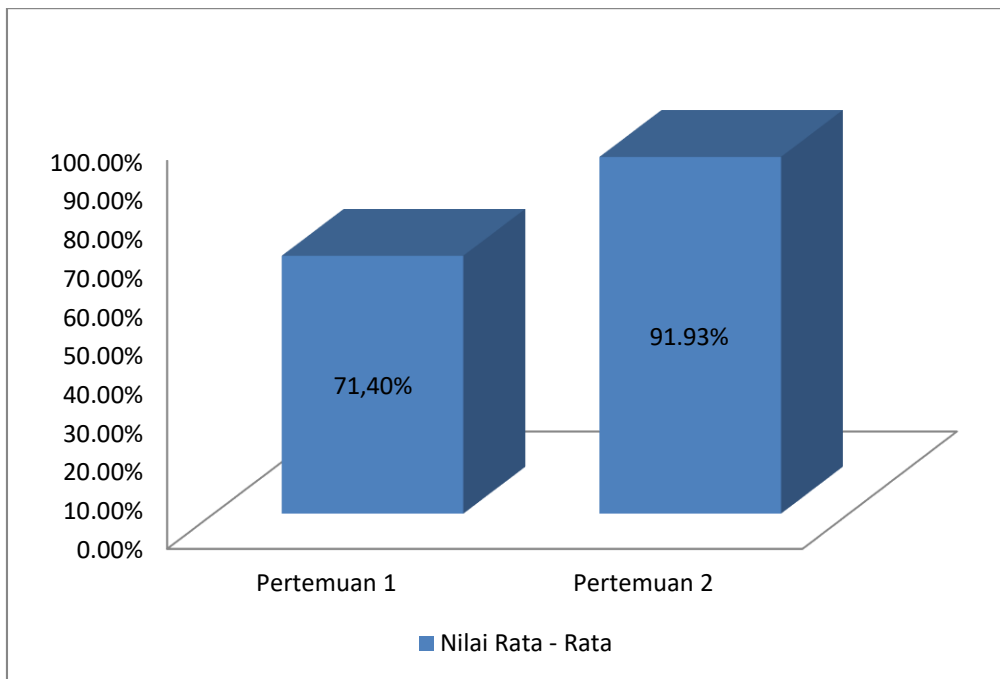
**Tabel 6.9**

**Kreativitas siswa secara keseluruhan dari Siklus II**

<b>No</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>%Kentuntasan Kreativitas Siswa</b>
<b>Pert. 1</b>	<b>71,40 %</b>	<b>76%</b>
<b>Pert. 2</b>	<b>91,93 %</b>	<b>86,7 %</b>

Tabel diatas menerangkan bahwa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami perubahan peningkatan nilai kreativitas dari siswa-siswa kelas V SDN 040459 Berastagi.





**Gambar 2: Diagram Nilai Rata – Rata Siswa**

Diagram diatas menerangkan bahwa nilai rata-rata kreativitas siswa kelas V SDN 040459 Berastagi meningkat dari 71,40 % menjadi 91,93 %.

#### **d. Refleksi**

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berakhir, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil peningkatan kreativitas belajar siswa diperoleh rata-rata kelas secara klasikal meningkat dari hasil *Pre Test* yaitu 3,3 % menjadi siklus I pertemuan 1 yaitu 6,7%, pertemuan II yaitu 66,7 %, menjadi siklus II pertemuan 1 yaitu 76,7%, pertemuan 2 yaitu 86,7 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *role playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dan telah mencapai tingkat keberhasilan yaitu 83 %.

### **C. Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN 040459 Berastagi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V menunjukkan bahwa penggunaan strategi

*role playing* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini didasarkan pada hasil observasi dan analisis data.

Berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa dimana pada siklus I peneliti melaksanakan tindakan dengan membuat perencanaan pembelajaran dan melaksanakan sesuai langkah-langkah. Membuat observasi terhadap siswa dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Dengan demikian terlihat bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh hasil secara klasikal yaitu 6,7 % dan pertemuan 2 diperoleh hasil 66,7% meningkat menjadi pada siklus II pertemuan 1 diperoleh hasil 76,7% dan pertemuan 2 diperoleh hasil 86,7 %. Dapat dilihat pada tabel dan diagram dibawah ini.

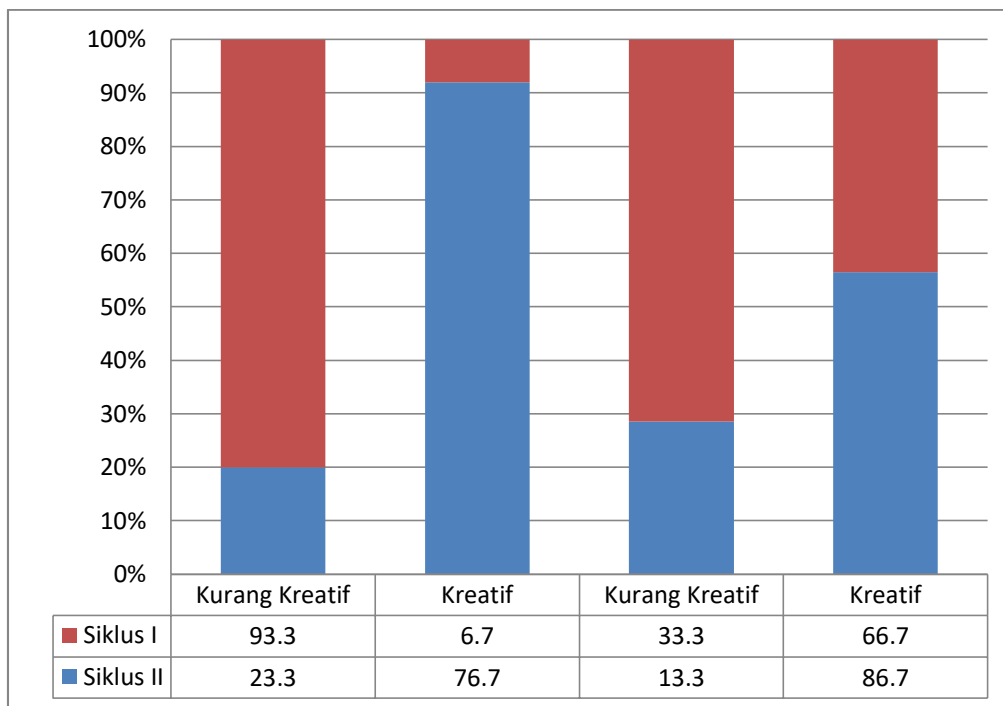
**Tabel 6.10**

**Hasil Observasi Kreativitas Siklus I dan Siklus II**

No	Kriteria	Siklus I				Siklus II			
		Pert. 1		Pert. 2		Pert. 1		Pert. 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	$\leq 65$ Kurang Kreatif	28	93,3	10	33,3	7	23,3	4	13,3
2.	$\geq 65$ Kreatif	2	6,7	20	66,7	23	76,7	26	86,7

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kreativitas siswa terus meningkat dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 dari siklus I ke siklus II. Dimana

pada siklus I pertemuan 1 jumlah siswa yang kreativitas sebanyak 2 orang atau 6,7 % pada pertemuan 2 sebanyak 20 orang atau 66,7 % dan pada siklus II meningkatkan tiap pertemuannya menjadi pertemuan 1 jumlah siswa kreativitas sebanyak 23 orang atau 76,7% dan pada pertemuan 2 sebanyak 26 orang atau 86,7 %.



**Gambar3 :Diagram Batang Kreativitas Siklus I dan Siklus II**

Pada diagram di atas terdapat siklus I siswa yang kurang kreatif pada pertemuan 1 dan 2 sebanyak 93,3 % dan 33,3 %, dan siswa yang kreatif pada pertemuan 1 dan 2 sebanyak 6,7 % dan 66,7 %. Sedangkan siklus II yang kurang kreatif pada pertemuan 1 dan 2 sebanyak 23,3 % dan 13,3 %, dan siswa yang kreatif pada pertemuan 1 dan 2 yaitu sebanyak 76,7 % dan 86,7%.

Dengan demikian dari hasil temuan penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti terbukti besar, yakni Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memahami Isi Teks Dialog Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* Pada Siswa

Kelas V SDN 040459 Kecamatan Berastagi Kabupaten Karo T.A 2018/2019.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan penelitian maka diperoleh bahwa Strategi Pembelajaran *Role playing* mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Memahami Isi Teks Dialog dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini sangat berguna bagi peneliti khususnya dan pada tenaga pendidik yang mengajar di kelas V pada umumnya.
2. Penggunaan Strategi *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas V SDN 040459 Berastagi.
3. Kreativitas belajar siswa semakin meningkat pada pelajaran Bahasa Indonesia, itu dapat dilihat pada :
  - Test Awal (*Pree Tets*) terdapat 3,3 % siswa telah Tuntas dan 96,7 % siswa yang belum memenuhi KKM.
  - Siklus I pertemuan 1 terdapat 6,7 % siswa memperoleh kreativitas dan pertemuan 2 meningkat menjadi 66,7 % siswa memperoleh kreativitas.
  - Siklus II pertemuan 1 meningkat lagi menjadi 76,7 % siswa memperoleh kreativitas dan pada pertemuan 2 tingkat kreativitas siswa semakin meningkat menjadi 86,7 %

Dengan demikian dikatakan bahwa tingkat kreativitas siswa dilihat meningkat dari siklus I sampai dengan siklus II. Hal ini dikarenakan tepatnya strategi *Role Playing* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Saran**

1. Dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:
2. Bagi guru terkhusus guru kelas di Sekolah Dasar atau MIN di harapkan lebih dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dan menarik minat siswa untuk belajar.
3. Sebaiknya guru berusaha menerapkan model pembelajaran yang tepat misalnya dalam materi lingkungan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* .

4. Bagi siswa sendiri diharapkan agar lebih meningkatkan motivasi dalam belajar dan aktif dalam pembelajaran.
5. Bagi peneliti dan peneliti lain dapat menjadikan motivasi dari hasil penelitian ini dalam mengajar ketika menjadi guru untuk dapat menerapkan model, metode serta media yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- A.Bakar, Rosdiana. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan: Gema Ihsani.
- Amini. 2016. *Profesi Kegurua*. Medan: Perdana Publishing.
- Arifinsyah. 2009. *Dialog Global Antar Agama Membangun Budaya Damai dalam Kemajemukan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- B.Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Basri, Hasan. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 KualuKecamatan Tambang*. <http://ejournal.unp.ac.id>
- Cahyani, Isah. 2009. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departeen Agama RI.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Agama. 2011. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Bandung: Mizan Media Utama.

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Ghony, Djunaidi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. UIN- Malang Press.

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hayati, Rachmah. 2017. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Dengan Metode Role Playing Pada Materi Ajar Drama Tentang Bela Negara*. <http://ejournal.unp.ac.id>

Hsb, Sapinahajar. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kota Pekanbaru, Provinsi Riau*. <http://ejournal.unp.ac.id>

Konsosium Perguruan Tinggi Islam dengan LAPIS. *Perkembangan Peserta Didik Anak Usia MI/SD*. Pendidikan Tinggi Islam Kementrian Agama RI.

Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta : Rajawali Pers.

Majid, Abdul. 2012. *Hadis Tarbawi*. Jakarta: Prenada Media.

Mardianto. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

Mulyati. 2015. *Terampil Berbahasa Indonesia*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

Nur Nasution, Wahyudin. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana

Publising.

Nurdin, Syafruddin dan Adrianтони. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Medan: Perdana Mulya Sarana.

Nurochim.2013. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.

Salim, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.

Suryana, Asep dan Suryadi. 2009. *Model Pengelolaan Pendidikan*. Jakarta: Kementrian agama RI.

Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yusnaldi, Eka. 2018. *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan: CV.Widya Puspita.



## **Lampiran 1**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

***PREE TEST***

**Satuan Pendidikan : SDN 040459 BERASTAGI**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)**

**Tema/ Sub Tema : 7 / 5**

**Materi Pokok : Memahami Isi Teks Dialog**

**Pertemuan : 1**

**Alokasi Waktu : 2 X35 menit (1 Kali Pertemuan)**

#### **A. KOMPETENSI INTI**

**KI 1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI 2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu

tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI</b>
3.1 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.	3.1.1 Mendataisi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan oleh siswa sendiri. 3.1.2 Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan Intonasi yang tepat
4.1 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat	4.1.1 Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog 4.1.2 Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog

## **C. MATERI PEMBELAJARAN**

- **Memahami Isi Teks Dialog**

Dialog /Percakapan adalah Percakapan antara dua orang atau lebih. Pelaku dalam teks dialog minimal 2 orang. Teks Dialog/Percakapan merupakan ucapan langsung dari Tokoh/Pelaku.

Hal yang harus diingat saat membaca teks dialog yaitu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang digunakan. Misalnya bertanya, menyuruh, meminta, atau memberitakan sesuatu. Setiap jenis kalimat dibaca dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kalimat perintah dibacakan dengan nada tinggi, kalimat Tanya dibacakan dengan nada akhir naik, sedangkan kalimat berita dibacakan dengan nada datar atau biasa.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran berdasarkan teks Dialog adalah sebagai berikut:

1. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman terhadap isi naskah drama yang akan dipentaskan yang terlihat pada ekspresi dan pemahaman karakter tokoh. Dalam bermain peran, pemahaman harus dilakukan terhadap keseluruhan teks, tidak hanya terbatas tokoh yang diperankan saja. Pemahaman terhadap tokoh yang diperankan tidak akan dapat dilakukan tanpa adanya pemahaman terhadap tokoh yang lain mengenai latar belakang sosial budaya yang ada dalam teks tersebut, dan tanggapan tokoh lain terhadap tokoh yang diperankan.

2. Vokal

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran mengenai vokal yaitu Kejelasan ucapan, Jeda, Ketahanan dan kelancaran.

3. Penampilan

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penampilan kita yaitu Teknik muncul, Gerakan, Cara berpakaian, Pandangan mata, Konsentrasi.

#### D. METODE PEMBELAJARAN

Model pembelajaran : *Role Playing*

Metode pembelajaran : tugas, Tanya jawab, diskusi, ceramah

#### E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pembukaan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut kepercayaan dan keyakinan.</li><li>• Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.</li><li>• Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Peristiwa dalam</i></li></ul>	10 menit

<p><b>Inti</b></p>	<p><i>Kehidupan” Materi Pokoknya “Memahami Isi Teks Dialog”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa melakukan Tanya jawab seputar pelajaran dan mengkaitkannya dengan materi yang akan diberikan sebagai refleksi.</li> <li>• Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan cara membaca teks dialog yang baik dan benar.</li> </ul> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan contoh sesuai yang ada dibuku kepada siswa.</li> <li>• Guru meminta siswa siswa untuk menyimak isi teks dialog yang terdapat pada buku.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui motivasi dari guru siswa mengajukan tanggapan dan pertanyaan tentang apa yang akan dilihat dan diamati.</li> </ul> <p><b>Eksperimen/explore</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang.</li> <li>• Siswa berdiskusi menentukan tokoh yang akan diperankan masing-masing siswa.</li> <li>• Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan guru.</li> </ul> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik secara berkelompok mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan property yang ada disekitar ruangan ataupun</li> </ul>	<p>50 menit</p>
--------------------	--	-----------------

	<p>di halaman sekolah akan digunakan untuk pentas.</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok secara bergiliran tampil di depan kelas</li> <li>• Setiap kelompok memberikan tanggapan atas presentasi kelompok lainnya</li> <li>• Menyampaikan kesimpulan kepada peserta lainnya</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menarik kesimpulan meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> <li>• Guru memberikan soal <i>Pre Test</i></li> <li>• Guru menutup pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa.</li> <li>• Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.</li> </ul>	10 menit

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : Laptop

Alat : Power Point

Sumber belajar : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013. *Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Siswa Kelas V SD/MI.

## G. PENILAIAN

**Teknik Penilaian:** Teknik penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### 1. Sikap

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Bentuk Instrumen : Lembar penilaian diri

No.	N0 Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1								
2.	2								
3.	.....								

Lampiran 14

Kode nilai/Predikat:

**Keterangan :**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00      2.50 - 3.24 = B (Baik)

2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh      1.75 – 2.49 = C (Cukup)

3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap      1.00 – 1.74 = K (Kurang)

## 2. Pengetahuan

Teknik Penilaian :Tes Tulisan (Pilihan Ganda) *Lampiran 6*

Bentuk Instrumen :Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun				
2	Andika Alif Maulana				
3	.....				
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>					
<b>Jumlah Rata-Rata</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>					
<b>Jumlah Siswa yang TidakTuntas</b>					

Lampiran 19

**Keterangan:**

**Jumlah Nilai**

**Nilai Rata-Rata = ----- x 100**

**Jumlah Siswa**

Berastagi, 30 Maret 2019

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



RESTA BR TARIGAN, S.PdK  
NIP. 195912301982012002

Guru Mata Pelajaran

ELMIANI BR GINTING, S.Pd  
NIP.

Mahasiswi Riset

DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NIM 36.15.3.099

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**(RPP)**

**SIKLUS I**

**Satuan Pendidikan : SDN 040459 BERASTAGI**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)**  
**Tema/ Sub Tema : 7 / 5**  
**Materi Pokok : Memahami Isi Teks Dialog**  
**Pertemuan : 1**  
**Alokasi Waktu : 2 X35 menit (1 Kali Pertemuan)**

**A. KOMPETENSI INTI**

**KI 1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI 2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.2 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.	3.2.1 Mendataisi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan oleh siswa sendiri. 3.2.2 Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan Intonasi yang tepat
4.2 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat	4.2.1 Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog 4.2.2 Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog

### C. MATERI PEMBELAJARAN

- **Memahami Isi Teks Dialog**

Dialog /Percakapan adalah Percakapan antara dua orang atau lebih. Pelaku dalam teks dialog minimal 2 orang. Teks Dialog/Percakapan merupakan ucapan langsung dari Tokoh/Pelaku.

Hal yang harus diingat saat membaca teks dialog yaitu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang digunakan. Misalnya bertanya, menyuruh, meminta, atau memberitakan sesuatu. Setiap jenis kalimat dibaca dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kalimat perintah dibacakan dengan nada tinggi, kalimat Tanya dibacakan dengan nada akhir naik, sedangkan kalimat berita dibacakan dengan nada datar atau biasa.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran berdasarkan teks Dialog adalah sebagai berikut:

1. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman terhadap isi naskah drama yang akan dipentaskan yang terlihat pada ekspresi dan pemahaman karakter tokoh. Dalam bermain peran, pemahaman harus dilakukan terhadap keseluruhan teks, tidak hanya terbatas tokoh yang diperankan saja. Pemahaman terhadap tokoh yang diperankan tidak akan dapat dilakukan tanpa adanya pemahaman terhadap tokoh yang lain

mengenailatarbelakangsosialbudaya yang ada dalam teks tersebut, dan tanggapan tokoh lain terhadap tokoh yang diperankan.

## 2. Vokal

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran mengenai vocal yaitu Kejelasan ucapan, Jeda, Ketahanan dan kelancaran.

## 3. Penampilan

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penampilan kita yaitu Teknik muncul, Gerakan, Cara berpakaian, Pandangan mata, Konsentrasi.

### D. METODE PEMBELAJARAN

Model pembelajaran : *Role Playing*

Metode pembelajaran : tugas, Tanya jawab, diskusi, ceramah

### E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut kepercayaan dan keyakinan.</li><li>• Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.</li><li>• Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Peristiwa dalam Kehidupan</i>" Materi Pokoknya "<i>Memahami Isi Teks Dialog</i>".</li><li>• Guru dan siswa melakukan Tanya jawab seputar pelajaran dan mengkaitkannya dengan materi yang akan diberikan sebagai refleksi.</li></ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<p><b>KegiatanPembuka</b></p> <p><i>Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan cara membaca teks dialog yang baik dan benar.</li> <li>Guru memberikan contoh berbentuk suatu Video drama yaitu tentang “Danau Toba” kepada siswa.</li> <li>Guru meminta siswasiswa untuk menyimak isi dalam video.</li> </ul> <p><i>Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui motivasi dari guru siswa mengajukan tanggapan dan pertanyaan tentang apa yang akan dilihat dan diamati.</li> </ul> <p><i>Eksperimen/explore</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang.</li> <li>Siswa berdiskusi menentukan tokoh yang akan diperankan masing-masing siswa.</li> <li>Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan guru.</li> </ul> <p><i>Asosiasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik secara berkelompok mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan property yang ada disekitar</li> </ul>	50 menit

	<p>ruangan ataupun di halaman sekolah akan digunakan untuk pentas.</p> <p><b>Komunikasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok secara bergiliran tampil di depan kelas</li> <li>• Setiap kelompok memberikan tanggapan atas presentasi kelompok lainnya</li> <li>• Menyampaikan kesimpulan kepada peserta lainnya</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menarik kesimpulan meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran serta memberimotivasi kepada siswa</li> <li>• Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa</li> </ul>	

## **F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR**

Media : Laptop dan LCD

Alat : Power Point

Sumber belajar :Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013.

*Tema7 Peristiwa dalam Kehidupan.* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.

Buku Siswa Kelas V SD/MI.

## **G. PENILAIAN**

**Teknik Penilaian:** Teknik penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### **1. Sikap**

Teknik Penilaian :Penilaian diri

Bentuk Instrumen : Lembar penilaian diri

No.	NO Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1								
2.	2								
3.	.....								

Lampiran 15

Kode nilai/Predikat:

**Keterangan :**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00 2.50 - 3.24 = B (Baik)

2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh 1.75 – 2.49 = C (Cukup)

3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap 1.00 – 1.74 = K (Kurang)

### 3. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Lisan

Bentuk Instrumen : Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun				
2	Andika Alif Maulana				
3	.....				
4	.....				
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>					
<b>Jumlah Rata-Rata</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>					

Lampiran 20

**Keterangan:**

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

### 4. Keterampilan

Teknik Penilaian : Performance (Praktik)

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi Kreativitas siswa

No .	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>						
<b>Persente</b>						

Lampiran 24

**Keterangan:**

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

BS = SangatBaik = 4

B = Baik = 3

C = Cukup = 2

K = Kurang = 1



Berastagi, 30 Maret 2019

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



RESTA BR TARIGAN, S.PdK  
NIP. 195912301982012002

Guru Mata Pelajaran

ELMIANI BR GINTING, S.Pd  
NIP.

Mahasiswi Riset

DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NIM 36.15.3.099

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



(RPP)

## SIKLUS I

**Satuan Pendidikan** : SDN 040459 BERA STAGI  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas / Semester** : V (Lima) / 2 (Dua)  
**Tema/ Sub Tema** : 7 / 5  
**Materi Pokok** : Memahami Isi Teks Dialog  
**Pertemuan** : 2  
**Alokasi Waktu** : 2 X35 menit (1 Kali Pertemuan)

### A. KOMPETENSI INTI

**KI 1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI 2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
------------------	------------------------------------

3.3 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.	3.3.1 Mendataisi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan oleh siswa sendiri. 3.3.2 Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan Intonasi yang tepat
4.3 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat	4.3.1 Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog 4.3.2 Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog

## C. MATERI PEMBELAJARAN

- **Memahami Isi Teks Dialog**

Dialog /Percakapan adalah Percakapan antara dua orang atau lebih. Pelaku dalam teks dialog minimal 2 orang. Teks Dialog/Percakapan merupakan ucapan langsung dari Tokoh/Pelaku.

Hal yang harus diingat saat membaca teks dialog yaitu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang digunakan. Misalnya bertanya, menyuruh, meminta, atau memberitakan sesuatu. Setiap jenis kalimat dibaca dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kalimat perintah dibacakan dengan nada tinggi, kalimat Tanya dibacakan dengan nada akhir naik, sedangkan kalimat berita dibacakan dengan nada datar atau biasa.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran berdasarkan teks Dialog adalah sebagai berikut:

### 1. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman terhadap isi naskah drama yang akan dipentaskan yang terlihat pada ekspresi dan pemahaman karakter tokoh. Dalam bermain peran, pemahaman harus dilakukan terhadap keseluruhan teks, tidak hanya terbatas tokoh yang diperankan saja. Pemahaman terhadap tokoh yang diperankan tidak akan dapat dilakukan tanpa adanya pemahaman terhadap tokoh yang lain mengenailatarbelakangsosialbudaya yang ada dalam teks tersebut, dan tanggapan tokoh lain terhadap tokoh yang diperankan.

### 2. Vokal

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran mengenai vocal yaitu Kejelasan ucapan, Jeda, Ketahanan dan kelancaran.

### 3. Penampilan

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penampilan kita yaitu Teknik muncul, Gerakan, Cara berpakaian, Pandangan mata, Konsentrasi.

Naskah Drama Anak (dibacakan)“*MalinKundang* “

*Lampiran*

## D. METODE PEMBELAJARAN

Model pembelajaran :*Role Playing*

Metode pembelajaran :tugas, Tanya jawab, diskusi, ceramah

## E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut kepercayaan dan keyakinan.</li><li>• Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.</li><li>• Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Peristiwa dalam Kehidupan</i>” Materi Pokoknya “<i>Memahami Isi Teks Dialog</i>”.</li><li>• Guru dan siswa melakukan Tanya jawab seputar pelajaran dan mengkaitkannya dengan materi yang akan diberikan sebagai refleksi.</li><li>• Guru menyampaikan hasil penilaian Siklus I Pertemuan 1</li></ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul>	
Inti	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p><i>Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan cara membaca teks dialog yang baik dan benar.</li> <li>Guru memberikan Teks Dialog tentang “Malin Kundang” kepada siswa.</li> <li>Guru bersama-sama dengan siswa membaca teks percakapan/Dialog yang berkaitan dengan Tema Teks.</li> <li>Guru meminta salah satu siswa membaca teks percakapan yang berkaitan dengan Tema Teks, kemudian siswa yang lain mendengarkan.</li> </ul> <p><i>Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak dan memotivasi siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah dialog, latihan olah vocal, penghayatan, gerak, dan intonasi.</li> </ul> <p><i>Eksperimen/explore</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang.</li> <li>Siswa berdiskusi menentukan tokoh yang akan diperankan masing-masing siswa.</li> <li>Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan guru.</li> </ul>	50 menit

<b>Penutup</b>	<p><b><i>Asosiasi</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik secara berkelompok mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan property yang ada disekitar ruangan ataupun di halaman sekolah akan digunakan untuk pentas.</li> </ul>	
	<p><b><i>Komunikasi</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok secara bergiliran tampil di depan kelas</li> <li>• Setiap kelompok memberikan tanggapan atas presentasi kelompok lainnya</li> <li>• Menyampaikan kesimpulan kepada peserta lainnya</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menarik kesimpulan meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> <li>• Guru memberikan Soal Pre Test Siklus I</li> <li>• Guru menutup pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa</li> </ul>	

## **F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR**

Media : Laptop dan LCD

Alat : Teks Dialog/Percakapan, Power Point

Sumber belajar : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013.

*Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Buku Siswa Kelas V SD/MI.

## **G. PENILAIAN**

**Teknik Penilaian:** Teknik penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

## 1. Sikap

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Bentuk Instrumen : Lembar penilaian diri

No.	NO Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1								
2.	2								
3.	.....								

Lampiran 16

Kode nilai/Predikat:

**Keterangan :**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00    2.50 - 3.24 = B    (Baik)

2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh    1.75 – 2.49 = C (Cukup)

3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap    1.00 – 1.74 = K (Kurang)

## 2. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Tulisan (Pilihan Ganda) *Lampiran 14*

Bentuk Instrumen : Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun				
2	Andika Alif Maulana				
3	.....				
4	.....				
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>					
<b>Jumlah Rata-Rata</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>					

Lampiran 21

**Keterangan:**

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{JumlahNilai}}{\text{JumlahSiswa}} \times 100$$

### 3. Keterampilan

Teknik Penilaian : Performance (Praktik)

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi Kreativitas siswa

No	Indikator	Deskriptor	B S	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>						
<b>Persentase</b>						

Lampiran25

BS = Sangat Baik = 4

Keterangan: B = Baik =3

Nilai rata-rata =  $\frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$  C = Cukup = 2

K = Kurang = 1





Berastagi, 30 Maret 2019

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



RISTA BR TARIGAN, S.PdK  
NIP. 195912301982012002

Guru Mata Pelajaran

ELMIANI BR GINTING, S.Pd  
NIP.

Mahasiswi Riset

DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NIM 36.15.3.099

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

## SIKLUS II

**Satuan Pendidikan : SDN 040459 BERA STAGI**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)**  
**Tema/ Sub Tema : 7 / 5**  
**Materi Pokok : Memahami Isi Teks Dialog**  
**Pertemuan : 1**  
**Alokasi Waktu : 2 X35 menit (1 Kali Pertemuan)**

### A. KOMPETENSI INTI

**KI 1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI 2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
------------------	------------------------------------

3.4 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.	3.4.1 Mendataisi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan oleh siswa sendiri. 3.4.2 Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan Intonasi yang tepat
4.4 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat	4.4.1 Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog 4.4.2 Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog

### C. MATERI PEMBELAJARAN

- **Memahami Isi Teks Dialog**

Dialog /Percakapan adalah Percakapan antara dua orang atau lebih. Pelaku dalam teks dialog minimal 2 orang. Teks Dialog/Percakapan merupakan ucapan langsung dari Tokoh/Pelaku.

Hal yang harus diingat saat membaca teks dialog yaitu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang digunakan. Misalnya bertanya, menyuruh, meminta, atau memberitakan sesuatu. Setiap jenis kalimat dibaca dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kalimat perintah dibacakan dengan nada tinggi, kalimat Tanya dibacakan dengan nada akhir naik, sedangkan kalimat berita dibacakan dengan nada datar atau biasa.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran berdasarkan teks Dialog adalah sebagai berikut:

1. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman terhadap isi naskah drama yang akan dipentaskan yang terlihat pada ekspresi dan pemahaman karakter tokoh. Dalam bermain peran, pemahaman harus dilakukan terhadap keseluruhan teks, tidak hanya terbatas tokoh yang diperankan saja. Pemahaman terhadap tokoh yang diperankan tidak akan dapat dilakukan tanpa adanya pemahaman terhadap tokoh yang lain mengenai latarbelakangsosialbudaya yang ada dalam teks tersebut, dan tanggapan tokoh lain terhadap tokoh yang diperankan.

2. Vokal

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran mengenai vocal yaitu Kejelasan ucapan, Jeda, Ketahanan dan kelancaran.

### 3. Penampilan

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penampilan kita yaitu Teknik muncul, Gerakan, Cara berpakaian, Pandangan mata, Konsentrasi.

## D. METODE PEMBELAJARAN

Model pembelajaran : *Role Playing*

Metode pembelajaran : tugas, Tanya jawab, diskusi, ceramah

## E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdo'a menurut kepercayaan dan keyakinan.</li> <li>Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.</li> <li>Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak bernyanyi lagu "Tepuk Tangan"</li> <li>Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Peristiwa dalam Kehidupan</i>" Materi Pokoknya "<i>Memahami Isi Teks Dialog</i>".</li> <li>Guru dan siswa melakukan Tanya jawab seputar pelajaran dan mengkaitkannya dengan materi yang akan diberikan sebagai refleksi.</li> <li>Guru menyampaikan hasil penilaian Siklus I Pertemuan 2</li> </ul>	10 menit

<p><b>Inti</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul> <p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan caramembaca teks dialog yang baik dan benar.</li> </ul> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan Tema kepada siswa yaitu“Kelasku Bersih, Aku Bangga!”.</li> <li>• Guru mengajak siswa untuk bercerita dan mengingatkan siswa dengan lingkungan sekitar mengenai tema tersebut</li> <li>• Setelah siswa mengetahui apa saja yang dialukan sesuai dengan tema dan mengembangkannya menjadi sebuah teks dialog</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa membaca teks percakapan yang berkaitan dengan Tema Teks, kemudian siswa yang lain mendengarkan.</li> <li>• Peserta Didik diarahkan untuk mengamati ciri situasi sesuai isi teks dialog dengan menampilkan gambar-gambar seperti Sapu, kurisi, meja dll.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak dan memotivasi siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah dialog, latihan olah vocal, penghayatan, gerak, dan intonasi.</li> <li>• Guru Bertanya jawab tentang isi teks yang dibaca. Pertanyaan yang dapat diajukan</li> </ul>	<p>50 menit</p>
--------------------	--	-----------------

misalnya “Apa isi teks yang kamu baca?” dan “Sikap apa yang dapat kita teladani dari teks yang telah kita baca tadi?”.

### ***Eksperimen/explore***

- Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang.
- Siswa berdiskusi menentukan tokoh yang akan diperankan masing-masing siswa.
- Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan guru.

### ***Asosiasi***

- Peserta didik secara berkelompok mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan property yang ada disekitar ruangan ataupun di halaman sekolah akan digunakan untuk pentas.
- Guru memberikan penguatan terhadap materi yang terkait dengan teks percakapan dengan bantuan alat-Alat disekitar ruangan kelas.

### ***Komunikasi***

- Setiap kelompok secara bergiliran tampil di depan kelas
- Setiap kelompok akan diberikan nomor urut dan diacak saat bergiliran.
- Setiap kelompok memberikan tanggapan atas presentasi kelompok lainnya
- Menyampaikan kesimpulan kepada peserta lainnya sesuai dengan apa yang mereka pahami tentang isi teks tersebut.

<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menarik kesimpulan meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> <li>• Guru menutup pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru bersama-sama siswa menyanyikan lagu “Potong Bebek Angsa”</li> <li>• Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa</li> </ul>	
----------------	---	--

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : Laptop dan LCD

Alat : Teks Dialog/Percakapan, Power Point

Sumber belajar : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013.

*Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.* Buku Tematik Terpadu

Kurikulum 2013. Buku Siswa Kelas V SD/MI.

## G. PENILAIAN

**Teknik Penilaian:** Teknik penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### 1. Sikap

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Bentuk Instrumen : Lembar penilaian diri

No.	NO Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1								
2.	2								
3.	.....								

Lampiran 17

### Keterangan :

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

Kode nilai/Predikat:

- 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C(Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

#### 4. Pengetahuan

Teknik Penilaian :Tes Tulisan

Bentuk Instrumen : Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa

No	NamaSiswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	AgintaResha Nata Bangun				
2	Andika Alif Maulana				
3	.....				
4	.....				
Jumlah Nilai Siswa					
Jumlah Rata-Rata					
Jumlah Siswa yang Tuntas					
Jumlah Siswa yang TidakTuntas					

Lampiran 22

**Keterangan:**

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

#### 5. Keterampilan

Teknik Penilaian : Performance (Praktik)

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi Kreativitas siswa

No	Indikator	Deskriptor	B S	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog				



		b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut sertadalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>						
<b>Persentase</b>						

Lampiran 26

BS = SangatBaik = 4

**Keterangan:** B = Baik = 3

**Nilai rata-rata =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$**  C = Cukup = 2

K = Kurang = 1

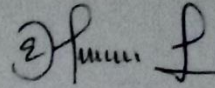
Berastagi, 30 Maret 2019

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



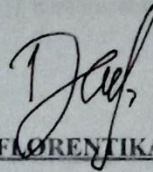
RESTA BR TARIGAN, S.PdK  
NIP. 195912301982012002

Guru Mata Pelajaran



ELMIANI BR GINTING, S.Pd  
NIP.

Mahasiswi Riset



DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NIM 36.15.3.099

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

## SIKLUS II

**Satuan Pendidikan : SDN 040459 BERA TAGI**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)**  
**Tema/ Sub Tema : 7 / 5**  
**Materi Pokok : Memahami Isi Teks Dialog**  
**Pertemuan : 2**  
**Alokasi Waktu : 2 X35 menit (1 Kali Pertemuan)**

### A. KOMPETENSI INTI

**KI 1** Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

**KI 2** Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

**KI 3** Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
------------------	------------------------------------

3.5 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.	3.5.1 Mendataisi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan oleh siswa sendiri. 3.5.2 Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan Intonasi yang tepat
4.5 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat	4.5.1 Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog 4.5.2 Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog

### C. MATERI PEMBELAJARAN

- **Memahami Isi Teks Dialog**

Dialog /Percakapan adalah Percakapan antara dua orang atau lebih. Pelaku dalam teks dialog minimal 2 orang. Teks Dialog/Percakapan merupakan ucapan langsung dari Tokoh/Pelaku.

Hal yang harus diingat saat membaca teks dialog yaitu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat yang digunakan. Misalnya bertanya, menyuruh, meminta, atau memberitakan sesuatu. Setiap jenis kalimat dibaca dengan intonasi yang berbeda. Misalnya kalimat perintah dibacakan dengan nada tinggi, kalimat Tanya dibacakan dengan nada akhir naik, sedangkan kalimat berita dibacakan dengan nada datar atau biasa.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam bermain peran berdasarkan teks Dialog adalah sebagai berikut:

1. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman terhadap isi naskah drama yang akan dipentaskan yang terlihat pada ekspresi dan pemahaman karakter tokoh. Dalam bermain peran, pemahaman harus dilakukan terhadap keseluruhan teks, tidak hanya terbatas tokoh yang diperankan saja. Pemahaman terhadap tokoh yang diperankan tidak akan dapat dilakukan tanpa adanya pemahaman terhadap tokoh yang lain mengenai latarbelakangsosialbudaya yang ada dalam teks tersebut, dan tanggapan tokoh lain terhadap tokoh yang diperankan.

2. Vokal

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermain peran mengenai vocal yaitu Kejelasan ucapan, Jeda, Ketahanan dan kelancaran.

### 3. Penampilan

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penampilan kita yaitu Teknik muncul, Gerakan, Cara berpakaian, Pandangan mata, Konsentrasi.

Naskah Drama Anak (dibacakan) **“Drama Satu Babak “**

*Lampiran*

## D. METODE PEMBELAJARAN

Model pembelajaran : *Role Playing*

Metode pembelajaran : tugas, Tanya jawab, diskusi, ceramah

## E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIA TAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Pembukaan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa'a menurut kepercayaan dan keyakinan.</li><li>• Guru menanyakan kabar dan mengabsen kehadiran siswa.</li><li>• Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak bernyanyi lagu “Tepuk Tangan”</li><li>• Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Peristiwa dalam Kehidupan</i>” Materi Pokoknya “<i>Memahami Isi Teks Dialog</i>”.</li><li>• Guru dan siswa melakukan Tanya jawab seputar pelajaran dan mengkaitkannya dengan materi yang akan diberikan sebagai refleksi.</li></ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan hasil penilaian Siklus II Pertemuan 1</li> <li>• Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p><b><i>Mengamati</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan cara membaca teks dialog yang baik dan benar.</li> <li>• Guru memberikan Teks Dialog tentang “Drama Satu Babak” kepada siswa.</li> <li>• Guru bersama-sama dengan siswa membaca teks percakapan/Dialog yang berkaitan dengan Tema Teks.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa membaca teks percakapan yang berkaitan dengan Tema Teks, kemudian siswa yang lain mendengarkan.</li> <li>• Peserta Didik diarahkan untuk mengamati ciri situasi sesuai isi teks dialog dengan menampilkan gambar-gambar.</li> </ul> <p><b><i>Menanya</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak dan memotivasi siswa untuk mendalami setiap karakter yang terdapat pada naskah dialog, latihan olah vocal, penghayatan, gerak, dan intonasi.</li> <li>• Guru Bertanya jawab tentang isi teks yang dibaca. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya “Apa isi teks yang kamu baca?” dan “Sikap apa yang dapat kita teladani dari teks yang telah kita baca tadi?”.</li> </ul> <p><b><i>Eksperimen/explore</i></b></p>	50 menit

- Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang.
- Siswa berdiskusi menentukan tokoh yang akan diperankan masing-masing siswa.
- Para siswa berlatih bermain drama dengan kelompoknya masing-masing dengan bimbingan guru.

#### ***Asosiasi***

- Peserta didik secara berkelompok mempersiapkan konsep yang akan ditampilkan di depan kelas dan memikirkan property yang ada disekitar ruangan ataupun di halaman sekolah akan digunakan untuk pentas.
- Guru memberikan penguatan terhadap materi yang terkait dengan teks percakapan dengan bantuan alat-Alat disekitar ruangan kelas.

#### ***Komunikasi***

- Setiap kelompok secara bergiliran tampil di depan kelas
- Setiap kelompok akan diberikan nomor urut dan diacak saat bergiliran.
- Setiap kelompok memberikan tanggapan atas presentasi kelompok lainnya
- Menyampaikan kesimpulan kepada peserta lainnya sesuai dengan apa yang mereka pahami tentang isi teks tersebut.

<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menarik kesimpulan meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> <li>• Guru memberikan Soal Pos Test Siklus II</li> <li>• Guru menutup pembelajaran serta memberi motivasi kepada siswa</li> <li>• Guru bersama-sama siswa menyanyikan lagu “Potong Bebek Angsa”</li> <li>• Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa</li> </ul>	
----------------	--	--

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : Laptop dan LCD

Alat : Teks Dialog/Percakapan, Power Point, alat-alat di ruangan kelas  
(sapu, kursi,dll)

Sumber belajar : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013.  
*Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.* Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.Buku Siswa Kelas V SD/MI.

## G. PENILAIAN

**Teknik Penilaian:** Teknik penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

### 1. Sikap

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Bentuk Instrumen : Lembar penilaian diri

No.	NO Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1								
2.	2								
3.	.....								

Lampiran 18

Kode nilai/Predikat:

**Keterangan :**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)



1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00      2.50 - 3.24 = B (Baik)
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh      1.75 – 2.49 = C (Cukup)
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap      1.00 – 1.74 = K (Kurang)

## 2. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes Tulisan (Pilihan Ganda) *Lampiran 10*

Bentuk Instrumen : Lembar Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun				
2	Andika Alif Maulana				
3	.....				
4	.....				
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>					
<b>Jumlah Rata-Rata</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>					
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>					

*Lampiran 23*

**Keterangan:**

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

## 3. Keterampilan

Teknik Penilaian : Performance (Praktik)

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No	Indikator	Deskriptor	B S	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog . b. Memperagakan mimikri wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil di depan kelas				

		b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>						
<b>Persentase</b>						

Lampiran 27

	BS	=	Sangat Baik	=	4
<b>Keterangan:</b>	B	=	Baik	=	3
<b>Nilai rata-rata = <math>\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100</math></b>	C	=	Cukup	=	2
	K	=	Kurang	=	1

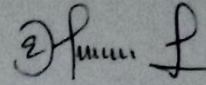
Berastagi, 10 Maret 2019

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



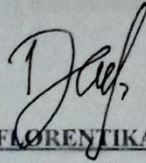
RESTA BR TARIGAN, S.PdK  
NIP. 195912301982012002

Guru Mata Pelajaran



ELMIANI BR GINTING, S.Pd  
NIP.

Mahasiswi Riset



DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NIM 36.15.3.099

Lampiran 6

*PRE TEST*

**Nama:**

**Kelas :**

1. Pelaku dialog/percakapan minimal....
  - a. Satu orang
  - b. Dua orang
  - c. Tiga orang
  - d. Empat orang
2. Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun teks dialog/percakapan adalah....
  - a. Menentukan Tokoh
  - b. Membuat Kesimpulan
  - c. Penggunaan tanda Baca
  - d. Menentukan masalah atau topic
3. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan dilakukan setelah....
  - a. Membuat tanda baca
  - b. Menentukan kesimpulan
  - c. Membuat susunan percakapan
  - d. Menentukan masalah atau topik
4. Lafal adalah....
  - a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar
5. Ketika membaca teks percakapan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah....
  - a. Tanda baca saja
  - b. Jenis kalimatnya saja
  - c. Tanda baca dan jenis kalimatnya
  - d. Tidak perlu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat
6. Intonasi disebut....
  - a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar

7. Cara membaca kalimat seru dalam berdialog/percakapan yaitu....
  - a. Nada rata merendah
  - b. Ada tekanan bertanya
  - c. Diakhiri dengan nada meninggi
  - d. Ada tekanan tegas di bagian akhir kalimat
8. Percakapan adalah....
  - a. Pertukaran pikiran mengenai suatu topik
  - b. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik hanya satu orang saja
  - c. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik tanpa adanya pembicara
  - d. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik antara dua pembicara atau lebih
9. Saat membaca teks dialog/percakapan, tempo membaca sebaiknya....
  - a. Terlalu cepat
  - b. Terlalu lambat
  - c. Tidak terlalu cepat atau lambat
  - d. Tidak memperhatikan cepat atau lambat
10. Teks dialog/percakapan merupakan ucapan langsung dari....
  - a. Pencerita
  - b. Pengganti
  - c. Tokoh/pelaku
  - d. Pembawa berita
11. Pada umumnya suasana dalam dialog/percakapan adalah....
  - a. Resmi
  - b. Acuh tak acuh
  - c. Akrab dan spontan
  - d. Tidak saling ingin tahu
12. Pengucapan huruf vokal dan konsonan saat membaca teks dialog/percakapan harus....
  - a. Tepat
  - b. Diabaikan
  - c. Dibuat-buat
  - d. Tidak diperhatikan
13. Beti : “ Ke mana saja kamu selama liburan, Ran?”

Rani : “Aku jalan-jalan ke rumah Paman yang kebetulan baru datang dari luar negeri.”

Beti : “Wah, asyik, dong ?”

Rani : “Tentu, Ti. Aku senang sekali karena Paman banyak membawa oleh-oleh.

Aku diberi oleh-oleh berupa buku kumpulan dongen Anderson.”

Beti : “Apa saja yang kamu baca di buku kumpulan dongen itu?”

Rani : “Ho...! Banyak sekali dan sangat mengagumkan.

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Liburan ke rumah kakek
- b. Liburan yang membosankan
- c. Rani bertanya tentang liburan Beti
- d. Rani linuran ke rumah pamannya

14. Burhan: “ Bapak saya pagi ini dirawat di rumah sakit.”

Jono : “Sakit apa han?”

Burhan: “ Sakit gejala demam berdarah”

Jono : “.....”

Burhan: “ Terima kasih. Ya mudah-mudahan saja cepat sembuh.”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “sejak kapan?”
- b. “ kapan akan pulang?”
- c. “di rumah sakit mana?”
- d. “ O, ya?” Semoga beliau cepat sembuh ya,”

15. Rita : “ Hai, kamu mau kemana?”

Budi : “Aku mau ke took buku “

Rita : “ Mau membeli buku?”

Budi :” Ya, kebetulan aku ada sisa uang saku.”

Rita : “Buku apa yang akan kamu beli?”

Budi : “Buku cerita rakyat”

Isi tesk dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Rita menawarkan Budi buku cerita
- b. Rita dan Budi akan pergi ke took buku yang jauh
- c. Budi akan membeli buku cerita rakyat di took buku

d. Rita akan membelanjakan uang saku yang dimilikinya

16. Perhatikan dialog/ percakapan dibawah ini!

**Pahlawan Kesiangan**

Dora : “ Zan, ini pensil gambar Nita berantakan di bawah meja. Ayo,ambil  
tiga

batang, disembunyikan yuk ! orangya sedang dikantin. Udah ah,  
cepatan!

Nanti kutraktir segelas es cendol !”

Zanto : “Nanto kalau dicari tidak ada, aku disalahkan !”

Dora : “ Jangan khawatir, akan kuatur ! Begitu dia merasa kehilangan,  
akan

kutawarkan bantuan untuk mencari. Tahu tidak maksudku?

Untungku

ganda, Zan. Pertama, Nita akan berterima kasih ke padaku, otomatis  
aku

ditraktir bakso dan cendol. Jelas kamu kuajak, Zan ! Kedua, Nita itu  
anak Bu

Kustini.Sampai di rumah dia pasti cerita kalau aku telah jadi  
pahlawan

baginya. Nah, nilaiku yang berbentuk kursi bisa-bisa berubah bentuk  
kacaata. Delapan! Mau kan ?”

Zanto : “Apa katamu? Pahlawan? Hei, denger ya! Itu namanya pahlawan  
kesiangan!.

Aku enggak mau!.Makan aja sendiri bakso dan cendol dalam  
mimpimu itu!”

Dora : “ eh, Zaan...Zaaan... tunggu dulu! Jangan lari Zaaan...!

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Kenakalan anak
- b. Menemukan pensil
- c. Dora sang pahlawan kesiangan
- d. Zanto sang pahlawan kesiangan

17. Pak Budi : “ Untuk menghadapi ujian nasional Bapak akan membimbing kalian  
belajar.”

Siswa : “ Bimbingan akan diadakan di mana Pak?”

Pak Budi : “ Bimbingan akan diadakan di kelas ini setelah pelajaran selesai.”

Siswa : “ Ya, Pak”

Topik teks dialog/percakapan di atas adalah.....

- a. Bimbingan belajar
- b. Persiapan bimbingan belajar
- c. Pak Budi menambah jam pelajaran
- d. Persiapan menghadapi ujian nasional

18. Agus :” Wah, Don. Aku mulai bingung dengan jalan ini.”

Dono : “Sepertinya kita tersesat”

Agus : “ Iya, lalu kita harus bagaimana?”

Dono : “ Kita Tanya saja pada orang sekitar sini.”

Agus : “ Ya, baiklah.”

Isi tesk dialog/percakapan diatas adalah....

- a. Dono bingung
- b. Agus menyesal
- c. Agus memarahi Dono
- d. Agus dan Dono yang tersesat di jalan

19. Ari : “Kemana kamu kemarin?”

Ria : “ Kemarin aku pergi menengok kakek.”

Ari : “.....”

Ria : “di desa.”

Ari : “ Wah, senagn ding, bisa bermain-main di desa!”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “di mana rumah kakekmu?”
- b. “kemana rumah kakekmu?”
- c. “mengapa ke rumah kakekmu?”
- d. “sejak kapan di rumah kakekmu?”

20. Riska : “Ke mana kamu kemarin, Mit?”

Mita : “ Aku pergi menyaksikan pertunjukan lumba-lumba”

Riska : “ Dimana pertunjukan itu?”

Mita : “Di Alun-alun.”

Riska : “ Wah, senangnya bisa menyaksikan pertunjukan lumba-lumba.”

Topik isi tesk dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- b. Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- c. Mita dan Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba



- d. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba di lapangan

## **Lampiran 7**

### **KUNCI JAWABAN**

<b>1.</b>	<b>B</b>
<b>2.</b>	<b>D</b>
<b>3.</b>	<b>D</b>
<b>4.</b>	<b>D</b>
<b>5.</b>	<b>C</b>
<b>6.</b>	<b>A</b>
<b>7.</b>	<b>D</b>
<b>8.</b>	<b>D</b>
<b>9.</b>	<b>C</b>
<b>10.</b>	<b>C</b>
<b>11.</b>	<b>C</b>
<b>12.</b>	<b>A</b>
<b>13.</b>	<b>D</b>
<b>14.</b>	<b>D</b>

<b>15.</b>	<b>C</b>
<b>16.</b>	<b>C</b>
<b>17.</b>	<b>D</b>
<b>18.</b>	<b>D</b>
<b>19.</b>	<b>A</b>
<b>20.</b>	<b>A</b>

## **Lampiran 8**

### ***PRE TEST SIKLUS I***

**Nama :**

**Kelas :**

1. Teks dialog/percakapan Malin Kundang menggambarkan perasaan...
  - a. Gembira
  - b. Terharu
  - c. Menyesal
  - d. Bangga
2. Tokoh utama dalam cerita Malin Kundang adalah....
  - a. Ibu
  - b. Malin kundang
  - c. Istri
  - d. Pengawal
3. Apa yang membuat ibu Malin Kundang merasa yakin terhadap anaknya...
  - a. Wajah
  - b. Tubuh
  - c. Cara Bicara
  - d. Bekas Luka
4. Kalimat “ Ibu? Ha ha ha! Hai, perempuan tua bangka, aku tidak punya Ibu seperti kau!” menggambarkan perasaan Malin yang sedang....
  - a. Marah
  - b. Senang

- c. Gembira
  - d. Terharu
5. Berdasarkan cerita tersebut Malin Kundang memiliki sifat....
- a. Ramah
  - b. Pemalu
  - c. Sombong
  - d. Rendah Hati
6. Tokoh yang penuh kasih sayang dalam kutipan cerita di atas adalah....
- a. Malin Kundang
  - b. Ibu Malin Kundang
  - c. Istri Malin Kundang
  - d. Pengawal Malin Kundang
7. (*Menangkat kedua tangan*) Ya, Tuhan, pantaskah seorang anak mengingkari. Ibunya? Kumohon kepada-Mu, hukumlah anak durhaka ini! Cuplikan cerita di atas merupakan pengalaman....
- a. Menyenangkan
  - b. Mengharukan
  - c. Menakutkan
  - d. Menyedihkan
8. Percakapan adalah....
- a. Pertukaran pikiran mengenai suatu topik
  - b. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik hanya satu orang saja
  - c. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik tanpa adanya pembicara
  - d. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik antara dua pembicara atau lebih
9. Pelaku dialog/percakapan minimal....
- a. Satu orang
  - b. Dua orang
  - c. Tiga orang
  - d. Empat orang
10. Teks dialog/percakapan merupakan ucapan langsung dari....
- a. Pencerita
  - b. Pengganti

- c. Tokoh/pelaku
  - d. Pembawa berita
11. Pada umumnya suasana dalam dialog/percakapan adalah....
- a. Resmi
  - b. Acuh tak acuh
  - c. Akrab dan spontan
  - d. Tidak saling ingin tahu
12. Ketika membaca teks percakapan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah....
- a. Tanda baca saja
  - b. Jenis kalimatnya saja
  - c. Tanda baca dan jenis kalimatnya
  - d. Tidak perlu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat
13. Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun teks dialog/percakapan adalah....
- a. Menentukan Tokoh
  - b. Membuat Kesimpulan
  - c. Penggunaan tanda Baca
  - d. Menentukan masalah atau topik
14. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan dilakukan setelah....
- a. Membuat tanda baca
  - b. Menentukan kesimpulan
  - c. Membuat susunan percakapan
  - d. Menentukan masalah atau topik
15. Lafal adalah....
- a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar
16. Intonasi disebut....
- a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar
17. Cara membaca kalimat seru dalam berdialog/percakapan yaitu....
- a. Nada rata merendah

- b. Ada tekanan bertanya
- c. Diakhiri dengan nada meninggi
- d. Ada tekanan tegas di bagian akhir kalimat

18. Saat membaca teks dialog/percakapan, tempo membaca sebaiknya....

- a. Terlalu cepat
- b. Terlalu lambat
- c. Tidak terlalu cepat atau lambat
- d. Tidak memperhatikan cepat atau lambat

19. Pengucapan huruf vokal dan konsonan saat membaca teks dialog/percakapan harus....

- a. Tepat
- b. Diabaikan
- c. Dibuat-buat
- d. Tidak diperhatikan

20. Perhatikan dialog/ percakapan dibawah ini!

Ari : “Kemana kamu kemarin?”

Ria : “ Kemarin aku pergi menengok kakek.”

Ari : “.....”

Ria : “di desa.”

Ari : “ Wah, senagn ding, bisa bermain-main di desa!”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “di mana rumah kakekmu?”
- b. “kemana rumah kakekmu?”
- c. “mengapa ke rumah kakekmu?”
- d. “sejak kapan di rumah kakekmu?”

## Lampiran 9

### KUNCI JAWABAN

1.	C
2.	B
3.	D
4.	A
5.	C
6.	B
7.	D
8.	D
9.	B
10.	C
11.	C
12.	C
13.	D
14.	D
15.	D
16.	A
17.	D
18.	C
19.	A
20.	A

## Lampiran 10

## ***POST TEST SIKLUS II***

**Nama :**

**Kelas :**

1. Percakapan adalah....
  - a. Pertukaran pikiran mengenai suatu topic
  - b. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik hanya satu orang saja
  - c. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik tanpa adanya pembicara
  - d. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik antara dua pembicara atau lebih
2. Pelaku dialog/percakapan minimal....
  - a. Satu orang
  - b. Dua orang
  - c. Tiga orang
  - d. Empat orang
3. Teks dialog/percakapan merupakan ucapan langsung dari....
  - a. Pencerita
  - b. Pengganti
  - c. Tokoh/pelaku
  - d. Pembawa berita
4. Pada umumnya suasana dalam dialog/percakapan adalah....
  - a. Resmi
  - b. Acuh tak acuh
  - c. Akrab dan spontan
  - d. Tidak saling ingin tahun
5. Ketika membaca teks percakapan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah....
  - a. Tanda baca saja
  - b. Jenis kalimatnya saja
  - c. Tanda baca dan jenis kalimatnya
  - d. Tidak perlu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat
6. Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun teks dialog/percakapan adalah....
  - a. Menentukan Tokoh
  - b. Membuat Kesimpulan

- c. Penggunaan tanda Baca
  - d. Menentukan masalah atau topic
7. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan dilakukan setelah....
- a. Membuat tanda baca
  - b. Menentukan kesimpulan
  - c. Membuat susunan percakapan
  - d. Menentukan masalah atau topik
8. Lafal adalah....
- a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar
9. Intonasi disebut....
- a. Lagu kalimat
  - b. Tinggi rendah nada
  - c. Lambat atau cepatnya pengucapan
  - d. Cara mengucapkan kata yang benar
10. Cara membaca kalimat seru dalam berdialog/percakapan yaitu....
- a. Nada rata merendah
  - b. Ada tekanan bertanya
  - c. Diakhiri dengan nada meninggi
  - d. Ada tekanan tegas di bagian akhir kalimat
11. Saat membaca teks dialog/percakapan, tempo membaca sebaiknya....
- a. Terlalu cepat
  - b. Terlalu lambat
  - c. Tidak terlalu cepat atau lambat
  - d. Tidak memperhatikan cepat atau lambat
12. Pengucapan huruf vokal dan konsonan saat membaca teks dialog/percakapan harus....
- a. Tepat
  - b. Diabaikan
  - c. Dibuat-buat
  - d. Tidak diperhatikan
13. Perhatikan dialog/ percakapan dibawah ini!

**Pahlawan Kesiangan**



Dora : “ Zan, ini pensil gambar Nita berantakan di bawah meja.  
Ayo,ambil tiga batang, disembunyikan yuk ! orangya sedang  
dikantin. Udah ah, cepetan! Nanti kutraktir segelas es cendol !”

Zanto : “Nanto kalau dicari tidak ada, aku disalahkan !”

Dora : “ Jangan khawatir, akan kuatur ! Begitu dia merasa kehilangan,  
akan kutawarkan bantuan untuk mencarikan. Tahu tidak  
maksudku? Untungku ganda, Zan. Pertama, Nita akan berterima  
kasih ke padaku, otomatis aku ditaraktir bakso dan cendol. Jelas  
kamu kuajak, Zan ! Kedua, Nita itu anak Bu Kustini. Sampai  
dirumah dia pasti cerita kalau aku telah jadi pahlawan baginya.  
Nah, nilaiku yang berbentuk kursi bisa-bisa berubah bentuk  
kacaata. Delapan! Mau kan ?”

Zanto : “Apa katamu? Pahlawan? Hei, denger ya! Itu namanya pahlawan  
kesiangan!. Aku enggak mau!. Makan aja sendiri bakso dan  
cendol dalam mimpimu itu!”

Dora : “ eh, Zaan...Zaaan... tunggu dulu! Jangan lari Zaaan...!

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Kenakalan anak
- b. Menemukan pensil
- c. Dora sang pahlawan kesiangan
- d. Zanto sang pahlawan kesiangan

14. Beti : “ Ke mana saja kamu selama liburan, Ran?”

Rani : “Aku jalan-jalan ke rumah Paman yang kebetulan baru datang  
dari luar negeri.”

Beti : “Wah, asyik, dong ?”

Rani : “Tentu, Ti. Aku senang sekali karena Paman banyak membawa  
oleh-oleh. Aku diberi oleh-oleh berupa buku kumpulan dongen  
Anderson.”

Beti : “Apa saja yang kamu baca di buku kumpulan dongen itu?”

Rani : “Ho...! Banyak sekali dan sangat mengagumkan.

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Liburan ke rumah kakek
- b. Liburan yang membosankan
- c. Rani bertanya tentang liburan Beti
- d. Rani liburan ke rumah pamannya

15. Rita : “ Hai, kamu mau kemana?”

Budi : “Aku mau ke toko buku “

Rita : “ Mau membeli buku?”

Budi :” Ya, kebetulan aku ada sisa uang saku.”

Rita : “Buku apa yang akan kamu beli?”

Budi : “Buku cerita rakyat”

Isi tes dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Rita menawarkan Budi buku cerita
- b. Rita dan Budi akan pergi ke toko buku yang jauh
- c. Budi akan membeli buku cerita rakyat di toko buku
- d. Rita akan membelanjakan uang saku yang dimilikinya

16. Agus :” Wah, Don. Aku mulai bingung dengan jalan ini.”

Dono : “Sepertinya kita tersesat”

Agus : “ Iya, lalu kita harus bagaimana?”

Dono : “ Kita Tanya saja pada orang sekitar sini.”

Agus : “ Ya, baiklah.”

Isi tes dialog/percakapan diatas adalah....

- a. Dono bingung
- b. Agus menyesal
- c. Agus memarahi Dono
- d. Agus dan Dono yang tersesat di jalan

17. Burhan: “ Bapak saya pagi ini dirawat di rumah sakit.”

Jono : “Sakit apa han?”

Burhan: “ Sakit gejala demam berdarah”

Jono : “.....”

Burhan: “ Terima kasih. Ya mudah-mudahan saja cepat sembuh.”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “sejak kapan?”
- b. “ kapan akan pulang?”

- c. “di rumah sakit mana?”
- d. “ O, ya?” Semoga beliau cepat sembuh ya,”
18. Ari : “Kemana kamu kemarin?”
- Ria : “ Kemarin aku pergi menengok kakek.”
- Ari : “.....”
- Ria : “di desa.”
- Ari : “ Wah, senagn ding, bisa bermain-main di desa!”
- Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “di mana rumah kakekmu?”
- b. “kemana rumah kakekmu?”
- c. “mengapa ke rumah kakekmu?”
- d. “sejak kapan di rumah kakekmu?”

19. Riska : “Ke mana kamu kemarin, Mit?”

Mita : “ Aku pergi menyaksikan pertunjukan lumba-lumba”

Riska : “ Dimana pertunjukan itu?”

Mita : “Di Alun-alun.”

Riska : “ Wah, senangnya bisa menyaksikan pertunjukan lumba-lumba.”

Topik isi tesk dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- b. Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- c. Mita dan Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- d. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba di lapangan

20. Pak Budi : “ Untuk menghadapi ujian nasional Bapak akan membimbing kalian belajar.”

Siswa : “ Bimbingan akan diadakan di mana Pak?”

Pak Budi : “ Bimbingan akan diadakan di kelas ini setelah pelajaran selesai.”

Siswa : “ Ya, Pak”

Topik teks dialog/percakapan di atas adalah.....

- a. Bimbingan belajar
- b. Persiapan bimbingan belajar
- c. Pak Budi menambah jam pelajaran
- d. Persiapan menghadapi ujian nasional

## Lampiran 11

### KUNCI JAWABAN

<b>1.</b>	<b>D</b>
<b>2.</b>	<b>B</b>
<b>3.</b>	<b>C</b>
<b>4.</b>	<b>C</b>
<b>5.</b>	<b>C</b>
<b>6.</b>	<b>D</b>
<b>7.</b>	<b>D</b>
<b>8.</b>	<b>D</b>
<b>9.</b>	<b>A</b>
<b>10.</b>	<b>D</b>
<b>11.</b>	<b>C</b>
<b>12.</b>	<b>A</b>
<b>13.</b>	<b>C</b>

14.	D
15.	C
16.	D
17.	D
18.	A
19.	A
20.	D

## Lampiran 12

### SIKLUS I

#### MALIN KUNDANG

Ruangan seperti di atas geladak kapal.

Malin Kundang : *(Berpakaian mewah dan sangat angkuh)* Aku manusia yang paling kaya di muka bumi ini. Hartaku bertumpuk-tumpuk. Aku datang kesini untuk mengambil kekayaan yang ada di sini!

Nelayan : *(Ia merasa mengenali orang itu)* Hai, bukankah Anda si Malin Kundang?

Malin Kundang : Ya, akulah si Malin Kundang. Tapi, bukan Malin Kundang yang dulu. Dulu, ia miskin. Sekarang ia orang paling kaya di muka bumi ini.

Nelayan : *(Ia berlari menuju desa, memberitahu ibu si Malin Kundang, kemudian membawanya naik kapal menemui anaknya.)* Wahai Malin Kundang, kenalkah Anda dengan perempuan ini?

Malin Kundang : Siapa dia ?

Ibu : *(Menatap Malin Kundang dengan sungguh - sungguh, lalu menghampirinya)* Oh, anakku, engkau tidak mengenali Ibumu sendiri?

Malin Kudang :Ibu? Ha ha ha! Hai, perempuan tua bangka, aku tidak punya Ibu

seperti kau !

Ibu : (*Bergerak mendekati Malin*) Anakku, Malin, akulah yang melahirkan dan membesarkanmu dengan susah payah. Mengapa setelah engkau kaya, engkau tidak mau mengakui Ibumu?

### Lampiran 13

#### SIKLUS II

##### Drama Satu Babak

Pelaku : 1. Lisa, murid SD Kelas V umur 10 tahun.  
2. Kakak  
3. Bu Guru  
4. Pak Dokter

(Sebuah kelas V di SD. Murid-murid sedang mengerjakan pekerjaan menulis. Bu Guru berada di depan sambil mengawasi murid-murid bekerja. Tiba-tiba terdengar pintu diketuk. Guru membuka pintu. Di depan pintu berdiri seorang laki-laki berusia sekitar 18 tahun. Dia kakak Lisa. Dia bicara dengan guru sebentar, kemudian guru memanggil Lisa. Lisa datang mendekat dan melihat kakaknya dengan pandangan seperti bertanya-tanya).

Bu Guru : Lisa, ini kakakmu datang menjemputmu. Kamu boleh meninggalkan kelasmu sekarang. Bawa tasmu!

Lisa : Baik, Bu Guru! (Lisa berangkat menuju bangkunya, membereskan buku, memasukkan ke dalam tasnya, kemudian berjalan ke pintu. Siswa-siswa yang lain memperhatikan tanpa bertanya).

Bu Guru : Selamat siang, Lisa! (Lisa menyalami gurunya)

Kakak : Permisi, Bu, dan terimakasih.

Lisa : (dalam mobil) Mengapa kakak menjemputku?

Kakak : Lisa, Ibu sekarang di rumah sakit. Kakak baru saja mengantarkan Ibu kesana. Ibu tadi jatuh di kamar mandi. Mungkin tulang kakinya patah, sehingga ia tidak bisa berjalan. Kita akan langsung kerumah sakit dulu.

Lisa : (agak terkejut, hatinya gundah, pikirannya langsung melayang Kepada ibunya). Tapi..., tapi...,Kak. Ibu tidak apa-apa, kan?

Kakak : Kita doakan , Lisa, semoga ibu pulih kembali. (mereka tiba di Rumah sakit langsung menuju kamar tempat ibu Lisa terbaring. Lisa dan Kakaknya masuk. Ada Pak Dokter sedang memeriksa ibu).

Kakak : Bagaimana, Dok? Tidak apa-apa?

Pak Dokter : Ibumu mengalami patah tulang pada bagian kakinya. Kita berdoa saja, semoga kakinya lekas sembuh, (Menoleh ke Lisa) ini adik anda? (sambil melihat kakak)

Kakak : Ya, ini adik sayasatu-satunya, Dok.

Pak Dokter : (Memandang Lisa) Siapanamamu?

Lisa : Lisa, Pak Dokter.

Pak Dokter : Kamu harus tabah. Jangan terlalu bersedih! Serahkan semua Pada Tuhan. Tuhan MahaPengasih dan Maha Pemurah. (Dokter mengusap-usap bahu Lisa, Lisa tunduk, tetapi kata-kata yang diucapkan dokter itu sungguh menyentuh hatinya, sehingga matanya berlinang-linang). Anda dan Lisa pulang saja dulu, nanti sore kesini lagi!

Kakak : Baiklah, Dok. Kami akan pulang dulu. Segera kami kesini lagi Sesudah makan. (Kakak menjabat tangan Dokter, kemudian bersama Lisa berjalan keluar kamar)

Lisa : (dalam mobil) Kak, Lisa takut. Kalau Ibu tidak bisa berjalan, bagaimana, Kak? (dengan suara gemetar dia menahan tangisnya)

Kakak : Jangan berkata begitu. Dokter sudah berusaha menolong Ibu. Mudah-mudahan usahanya berhasil. Kita harus selalu berdoa Semoga kakinya cepat sembuh.

Lisa : Tapi Lisa takut, Kak.... Kalau Ibu tidak bisa berjalan lagi, Lisa bagaimana?(Lisa mulai menangis).

Kakak : Tidak boleh begitu, Lisa.... Dalam keadaan bagaimanapun kita Harus percaya kepada Tuhan. Semua yang akan menimpa diri kita Hanya Tuhanlah yang mengetahuinya. Baik atau buruk kita harus Percaya bahwa itu semuanya adalah kehendak Tuhan. Jadi, kita Harus bersabar. Iman kita harus diperteguh. Kalau ibu kita tidak Bisa berjalan, kita berdua akan selalu membantu pekerjaan Ibu.

Lisa : Ya, Kak! Mudah-mudahan Ibu lekas sembuh.Saya akan berdoa Untuk Ibu, Kak.

Kakak : Itulah yang baik. (mereka sudah tiba di depan rumah ) Ayo, kita Turun sudah sampai!



**Lampiran 14**

**LEMBAR PENILAIAN DIRI *PREE TEST***

<b>No.</b>	<b>N0 Responden</b>	<b>Ingin Tahu</b>	<b>Jujur</b>	<b>Disiplin</b>	<b>Tanggung Jawab</b>	<b>Bekerja Sama</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Sikap</b>	<b>Kode</b>
<b>1.</b>	1	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
<b>2.</b>	2	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>3.</b>	3	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>4.</b>	4	2	3	3	2	2	12	2,4	C
<b>5.</b>	5	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>6.</b>	6	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
<b>7.</b>	7	3	4	3	4	4	18	3,6	SB
<b>8.</b>	8	1	1	1	2	2	7	1,4	K
<b>9.</b>	9	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>10.</b>	10	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>11.</b>	11	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>12.</b>	12	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>13.</b>	13	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>14.</b>	14	1	1	1	2	2	7	1,4	K
<b>15.</b>	15	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>16.</b>	16	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>17.</b>	17	2	3	3	2	2	12	2,4	C
<b>18.</b>	18	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>19.</b>	19	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>20.</b>	20	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>21.</b>	21	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>22.</b>	22	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>23.</b>	23	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>24.</b>	24	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
<b>25.</b>	25	2	3	3	2	3	13	2,6	B

<b>26.</b>	26	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>27.</b>	27	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>28.</b>	28	1	1	1	2	2	7	1,4	K
<b>29.</b>	29	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>30.</b>	30	4	4	3	3	3	17	3,4	SB

**Keterangan :**

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

**Kode nilai/Predikat:**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C (Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

**LEMBAR PENILAIAN DIRI Siklus 1 Pert. 1**

<b>No.</b>	<b>N0 Responden</b>	<b>Ingin Tahu</b>	<b>Jujur</b>	<b>Disiplin</b>	<b>Tanggung Jawab</b>	<b>Bekerja Sama</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Sikap</b>	<b>Kode</b>
<b>1.</b>	1	11	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>2.</b>	2	12	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>3.</b>	3	13	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>4.</b>	4	14	1	1	1	2	2	7	1,4
<b>5.</b>	5	15	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>6.</b>	6	16	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>7.</b>	7	17	2	3	3	2	2	12	2,4
<b>8.</b>	8	18	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>9.</b>	9	19	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>10.</b>	10	20	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>11.</b>	11	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>12.</b>	12	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>13.</b>	13	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>14.</b>	14	1	1	1	2	2	7	1,4	K
<b>15.</b>	15	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>16.</b>	16	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>17.</b>	17	2	3	3	2	2	12	2,4	C
<b>18.</b>	18	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>19.</b>	19	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>20.</b>	20	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
<b>21.</b>	21	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>22.</b>	22	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>23.</b>	23	2	3	3	2	2	12	2,4	C
<b>24.</b>	24	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>25.</b>	25	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
<b>26.</b>	26	3	4	3	4	4	18	3,6	SB
<b>27.</b>	27	1	1	1	2	2	7	1,4	K
<b>28.</b>	28	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>29.</b>	29	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
<b>30.</b>	30	2	3	3	2	3	13	2,6	B

**Keterangan :**

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

Kode nilai/Predikat:

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C (Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

**Lampiran 16****LEMBAR PENILAIAN DIRI Siklus I Pert. 2**

No.	N0 Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
2.	2	4	4	3	3	4	18	3,6	SB

3.	3	2	3	3	2	3	13	2,6	B
4.	4	2	3	3	2	2	12	2,4	C
5.	5	2	3	3	2	3	13	2,6	B
6.	6	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
7.	7	3	4	3	4	4	18	3,6	SB
8.	8	1	1	1	2	2	7	1,4	K
9.	9	2	3	3	2	3	13	2,6	B
10.	10	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
11.	11	2	3	3	2	3	13	2,6	B
12.	12	2	3	3	2	3	13	2,6	B
13.	13	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
14.	14	1	1	1	2	2	7	1,4	K
15.	15	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
16.	16	2	3	3	2	3	13	2,6	B
17.	17	2	3	3	2	2	12	2,4	C
18.	18	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
19.	19	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
20.	20	2	3	3	2	3	13	2,6	B
21.	21	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
22.	22	2	3	3	2	3	13	2,6	B
23.	23	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
24.	24	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
25.	25	2	3	3	2	3	13	2,6	B
26.	26	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
27.	27	2	3	3	2	3	13	2,6	B
28.	28	1	1	1	2	2	7	1,4	K
29.	29	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
30.	30	4	4	3	3	3	17	3,4	SB

**Keterangan :**

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

Kode nilai/Predikat:

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C (Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

## Lampiran 17

### LEMBAR PENILAIAN DIRI Siklus II Pert. 1

No.	N0 Responden	Ingin Tahu	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Bekerja Sama	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode
1.	1	11	2	3	3	2	3	13	2,6
2.	2	12	2	3	3	2	3	13	2,6
3.	3	13	4	4	3	3	4	18	3,6
4.	4	14	1	1	1	2	2	7	1,4
5.	5	15	4	4	3	3	4	18	3,6
6.	6	16	2	3	3	2	3	13	2,6
7.	7	17	2	3	3	2	2	12	2,4

8.	8	18	4	4	3	3	4	18	3,6
9.	9	19	4	4	3	3	4	18	3,6
10.	10	20	2	3	3	2	3	13	2,6
11.	11	2	3	3	2	3	13	2,6	B
12.	12	2	3	3	2	3	13	2,6	B
13.	13	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
14.	14	1	1	1	2	2	7	1,4	K
15.	15	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
16.	16	2	3	3	2	3	13	2,6	B
17.	17	2	3	3	2	2	12	2,4	C
18.	18	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
19.	19	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
20.	20	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
21.	21	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
22.	22	2	3	3	2	3	13	2,6	B
23.	23	2	3	3	2	2	12	2,4	C
24.	24	2	3	3	2	3	13	2,6	B
25.	25	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
26.	26	3	4	3	4	4	18	3,6	SB
27.	27	1	1	1	2	2	7	1,4	K
28.	28	2	3	3	2	3	13	2,6	B
29.	29	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
30.	30	2	3	3	2	3	13	2,6	B

**Keterangan :**

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

Kode nilai/Predikat:

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C (Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

**Lampiran 18**

**LEMBAR PENILAIAN DIRI Siklus II Pert. 2**

<b>No.</b>	<b>N0 Responden</b>	<b>Ingin Tahu</b>	<b>Jujur</b>	<b>Disiplin</b>	<b>Tanggung Jawab</b>	<b>Bekerja Sama</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Sikap</b>	<b>Kode</b>
<b>1.</b>	1	11	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>2.</b>	2	12	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>3.</b>	3	13	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>4.</b>	4	14	1	1	1	2	2	7	1,4
<b>5.</b>	5	15	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>6.</b>	6	16	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>7.</b>	7	17	2	3	3	2	2	12	2,4
<b>8.</b>	8	18	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>9.</b>	9	19	4	4	3	3	4	18	3,6
<b>10.</b>	10	20	2	3	3	2	3	13	2,6
<b>11</b>	11	2	3	3	2	3	13	2,6	B
<b>12.</b>	12	2	3	3	2	3	13	2,6	B



13.	13	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
14.	14	1	1	1	2	2	7	1,4	K
15.	15	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
16.	16	2	3	3	2	3	13	2,6	B
17.	17	2	3	3	2	2	12	2,4	C
18.	18	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
19.	19	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
20.	20	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
21.	21	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
22.	22	2	3	3	2	3	13	2,6	B
23.	23	2	3	3	2	2	12	2,4	C
24.	24	2	3	3	2	3	13	2,6	B
25.	25	4	4	3	3	3	17	3,4	SB
26.	26	3	4	3	4	4	18	3,6	SB
27.	27	1	1	1	2	2	7	1,4	K
28.	28	2	3	3	2	3	13	2,6	B
29.	29	4	4	3	3	4	18	3,6	SB
30.	30	2	3	3	2	3	13	2,6	B

**Keterangan :**

1. Rentang Skor masing-masing sikap = 1,00 s.d 4,00
2. Jumlah Skor = Jumlah skor seluruh
3. Skor Sikap = rata-rata dari skor sikap

**Kode nilai/Predikat:**

3.25 - 4.00 = SB (Sangat Baik)

2.50 - 3.24 = B (Baik)

1.75 – 2.49 = C (Cukup)

1.00 – 1.74 = K (Kurang)

## Lampiran 19

### Data Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Awal (*Pree Test*)

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	36	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	19	38	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	38	70	Kurang Kreatif
4	Ayu Astria	17	34	70	Kurang Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	15	30	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	30	70	Kurang Kreatif
7	Devi Br Sihotang	18	36	70	Kurang Kreatif
8	Doanta	15	30	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	40	80	70	Kurang Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	14	28	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	18	36	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	21	42	70	Kurang Kreatif
14	Kristiano Purba	14	28	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	30	60	70	Kurang Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	18	36	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	28	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	21	42	70	Kurang Kreatif

19	Nabila Rahayu	22	44	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	20	40	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	19	38	70	Kurang Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	19	38	70	Kurang Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	14	28	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	18	36	70	Kurang Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	34	70	Kurang Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	15	30	70	Kurang Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	30	70	Kurang Kreatif
28	Santo Sinulingga	14	28	70	Kurang Kreatif

## Lampiran 20

### Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-I Pertemuan-1

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	36	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	19	38	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	38	70	Kurang Kreatif
4	Ayu Astria	17	34	70	Kurang Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	15	30	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	30	70	Kurang Kreatif
7	Devi Br Sihotang	18	36	70	Kurang Kreatif
8	Doanta	15	30	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	40	80	70	Kurang Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	14	28	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	18	36	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	21	42	70	Kurang Kreatif
14	Kristiano Purba	14	28	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	35	70	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	18	36	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	28	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	21	42	70	Kurang Kreatif
19	Nabila Rahayu	22	44	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	20	40	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	19	38	70	Kurang Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	19	38	70	Kurang Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	14	28	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	18	36	70	Kurang Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	34	70	Kurang Kreatif

26	Riyandi Stevanus S	15	30	70	Kurang Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	30	70	Kurang Kreatif
28	Santo Sinulingga	14	28	70	Kurang Kreatif

## Lampiran 21

### Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-I Pertemuan-2

No	Nama Siswa/i	Skor	Nilai	KKM	Keterangan
1	Aginta Resha Nata Bangun	15	70	70	Kreatif
2	Andika Alif Maulana	20	65	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	19	75	70	Kreatif
4	Ayu Astria	15	75	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	13	73	70	Kreatif
6	David Aprindo Purba	15	80	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	16	81	70	Kreatif
8	Doanta	14	39	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	15	75	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	15	75	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	16	76	70	Kreatif
12	Julia Miranda Milala	19	59	70	Kurang Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	15	80	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	15	75	70	Kreatif
15	Lisa Hariani	15	70	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	15	65	70	Kurang Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	14	55	70	Kurang Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	15	80	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	15	65	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	15	65	70	Kurang Kreatif
21	Rahmah Maisarah	15	75	70	Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	15	75	70	Kreatif

23	Rentina Br Tumorang	15	83	70	Kreatif
24	Revan Dinar	15	75	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	14	64	70	Kurang Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	17	67	70	Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	15	75	70	Kreatif
28	Santo Sinulingga	12	62	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	15	65	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	14	44	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.083		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			69,43 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			20 orang ( 66,7 %)		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			10 orang ( 33,3 %)		

**Lampiran 22****Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-II Pertemuan-1**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa/i</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>KKM</b>	<b>Keterangan</b>
1	Aginta Resha Nata Bangun	44	88	70	Kreatif
2	Andika Alif Maulana	39	78	70	Kurang Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	36	72	70	Kreatif
4	Ayu Astria	35	70	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	30	60	70	Kurang Kreatif
6	David Aprindo Purba	36	72	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	37	74	70	Kreatif
8	Doanta	32	64	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	37	74	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	35	70	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	23	66	70	Kurang Kreatif
12	Julia Miranda Milala	39	78	70	Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	40	80	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	43	86	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	42	82	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	39	78	70	Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	40	80	70	Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	42	82	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	34	68	70	Kurang Kreatif
20	Nadinda Agustin	42	82	70	Kreatif
21	Rahmah Maisarah	42	82	70	Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	37	74	70	Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	22	44	70	Kurang Kreatif
24	Revan Dinar	37	74	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	35	70	70	Kreatif
26	Riyandi Stevanus S	36	72	70	Kreatif

27	Rut Mariani Br Damanik	35	70	70	Kreatif
28	Santo Sinulingga	21	42	70	Kurang Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	35	70	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	20	40	70	Kurang Kreatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.142		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			71,40 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			23 orang (76,7% )		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			7 orang (23, %)		

**Data Hasil Skor Kreativitas Belajar Siswa Pada Siklus-II Pertemuan-2**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa/i</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>KKM</b>	<b>Keterangan</b>
1	Aginta Resha Nata Bangun	18	68	70	Kurang Kreatif
2	Andika Alif Maulana	35	95	70	Kreatif
3	Ariel Saputra Milala	20	95	70	Kreatif
4	Ayu Astria	20	95	70	Kreatif
5	Damelita Br Sitanggang	17	97	70	Kreatif
6	David Aprindo Purba	21	96	70	Kreatif
7	Devi Br Sihotang	31	96	70	Kreatif
8	Doanta	29	64	70	Kurang Kreatif
9	Enjel Veronika Br Sinaga	20	95	70	Kreatif
10	Felesia Ekelesia Br S	22	97	70	Kreatif
11	Frengky Rado Sihotang	25	95	70	Kreatif
12	Julia Miranda Milala	32	97	70	Kreatif
13	Kirana Firanza Tanjung	17	97	70	Kreatif
14	Kristiano Purba	13	68	70	Kurang Kreatif
15	Lisa Hariani	25	95	70	Kreatif
16	Mila Dewi Yanti	25	95	70	Kreatif
17	Muhammad Chairil Raisky	20	95	70	Kreatif
18	Nabila Nurcahaya Sinaga	22	97	70	Kreatif
19	Nabila Rahayu	23	98	70	Kreatif
20	Nadinda Agustin	23	93	70	Kreatif
21	Rahmah Maisarah	17	97	70	Kreatif
22	Rayhan Agus Andrian	16	96	70	Kreatif
23	Rentina Br Tumorang	17	97	70	Kreatif



24	Revan Dinar	20	95	70	Kreatif
25	Rio Alexander Marbun	17	97	70	Kreatif
26	Riyandi Stevanus Simamora	30	95	70	Kreatif
27	Rut Mariani Br Damanik	16	96	70	Kreatif
28	Santo Sinulingga	23	93	70	Kreatif
29	Strada Bastanta Ginting	15	95	70	Kreatif
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	18	68	70	Kurang Kureatif
<b>Jumlah Nilai Siswa</b>			2.758		
<b>Jumlah Rata-Rata</b>			91,93 %		
<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>			26 orang (86,7 %)		
<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>			4 orang ( 13,3 %)		

## Lampiran 24

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-I Pertemuan-1**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
-----	-----------	------------	----	---	---	---

1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>19</b>			
<b>Persentase</b>			<b>39,6 %</b>			

## Lampiran 25

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-I Pertemuan-2**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog.				

		b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>			
<b>Persentase</b>			<b>41,7 %</b>			

## Lampiran 26

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-II Pertemuan-1**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog ” “..				

		b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kepasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>39</b>			
<b>Persentase</b>			<b>81,2 %</b>			

## Lampiran 27

**Tabel Observasi Kreativitas Siswa pada Siklus-II Pertemuan-2**

No.	Indikator	Deskriptor	BS	B	C	K
1.	Kreatif	a. Memerankan tokoh sesuai isi teks dialog. b. Memperagakan mimi wajah dalam bermain peran				

		c. Memberi pendapat, saran, dan kritikan d. Menghidupkan suasana dalam bermain peran				
2.	Keberanian	a. Tampil didepan kelas b. Ikut serta dalam bermain peran c. Menyampaikan sesuatu d. Berani untuk bertanya				
3.	Gagasan/ Pendapat	a. Bahasa yang digunakan sesuai EYD b. Intonasi dalam penyampaian c. Kesopanan dalam penyampaian d. Kemasifan dalam penyampaian				
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>			
<b>Persentase</b>			<b>72,9 %</b>			

## Lampiran 28

### Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan
1.	19 Maret 2019	Menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan penelitian dengan memberikan surat penelitian dari fakultas
2.	20 Maret 2019	Menemui wali kelas V untuk meminta izin melakukan penelitian

3.	21 Maret 2019	Melakukan kegiatan penelitian pada pretes/tes awal
4.	22 Maret 2019	Melakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus I pertemuan 1
5.	23 Maret 2019	Melakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus I pertemuan 2 dan memberikan tugas/evaluasi
6.	29 Maret 2019	Melakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 1
7.	30 Maret 2019	Melakukan kegiatan pembelajaran pada Siklus II pertemuan 2 dan memberikan tugas/evaluasi
8.	06 April 2019	Meminta surat keterangan bahwa peneliti telah melaksanakan penelitian disekolah tersebut

## Lampiran 29

### Daftar Nama Siswa/I Kelas V SDN 040459 Berastagi

No	Nama Siswa/i	Jenis Kelamin	
		Laki-Laki	Perempuan
1	Aginta Resha Nata Bangun	✓	
2	Andika Alif Maulana	✓	
3	Ariel Saputra Milala	✓	
4	Ayu Astria		✓
5	Damelita Br Sitanggang		✓
6	David Aprindo Purba	✓	
7	Devi Br Sihotang		✓

8	Doanta	✓	
9	Enjel Veronika Br Sinaga		✓
10	Felesia Ekelesia Br Sembiring		✓
11	Frengky Rado Sihotang	✓	
12	Julia Miranda Milala		✓
13	Kirana Firanza Tanjung		✓
14	Kristiano Purba	✓	
15	Lisa Hariani		✓
16	Mila Dewi Yanti		✓
17	Muhammad Chairil Raisky	✓	
18	Nabila Nurcahaya Sinaga		✓
19	Nabila Rahayu		✓
20	Nadinda Agustin		✓
21	Rahmah Maisarah		✓
22	Rayhan Agus Andrian	✓	
23	Rentina Br Tumorang		✓
24	Revan Dinar	✓	
25	Rio Alexander Marbun	✓	
26	Riyandi Stevanus Simamora	✓	
27	Rut Mariani Br Damanik		✓
28	Santo Sinulingga	✓	
29	Strada Bastanta Ginting	✓	
30	Ummul Sahron D. Sinuhaji	✓	
	Jumlah	15	15

## **Lampiran 30**



**SILABUS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 040459 Berastagi,  
 Kelas Semester : V / 2  
 Tema : Peristiwa dalam Kehidupan  
 Subtema : 5 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

**Kompetensi**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

**Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar**

		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	➤ Pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda ➤ Pengaruh kalor terhadap suhu ➤ Pengaruh kalor terhadap wujud benda	• Mengamati fenomena perubahan suhu dan wujud benda • Mengidentifikasi perubahan wujud benda	1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.6 dan 4.6)	18 JP	• Buku guru • Buku Siswa • Materi • Gambar tentang aktivitas yang memanfaatkan kerja organ gerak manusia • Gambartentang kelainantulang manusia, teks
	4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda			1. Teknik Penilaian a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi b. Penilaian pengetahuan: Tes c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja		



### IPS

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.  
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

- ☞ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia
- ☞ Cara mempertahankan kemerdekaan

- ☞ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia
- ☞ Membaca informasi teks narasi sejarah

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja
- Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)
1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

- Buku guru
- Buku Siswa
- Materi
- peta Indonesia
- atlas

18 JP

### PPKn

- 1.3 Menyukuri keberagaman social budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika  
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman social budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika  
3.3 Menelaah keberagaman social budaya masyarakat  
4.3 Mengelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman social

- ☞ Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat

- ☞ Menyimak bacaan tentang keberagaman social budaya masyarakat
- ☞ Menyusun pertanyaan tentang keberagaman social budaya masyarakat

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja
- Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)
1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

- Buku guru
- Buku Siswa
- Materi
- Gambar perilaku yang sesuai tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila

30 JP

### SBdP

- 3.2 Memahami tangga nada  
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

- ☞ Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun)
- ☞ Pembuatan gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun)
- ☞ Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada
- ☞ Pola lantai tari kreasi daerah

- ☞ Menyanyikan berbagai lagu daerah dan lagu perjuangan bertangga nada mayor dan minor
- ☞ Menuliskan perbedaan antara lagu bertangga nada mayor dan minor
- ☞ Melakukan gerak tangan, tungkai, dan pengambilan napas dalam renang gaya punggung

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja
- Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.2 dan 4.2)
1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
  - b. Penilaian pengetahuan: Tes
  - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

- Buku guru
- Buku Siswa
- Contoh gambar erita
- Peralatan renang

24 JP



<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.1 Mengidentifikasi isi dalam teks Percakapan/Dialog yang dibaca atau ditonton dengan lafal dan intonasi yang tepat.</p> <p>4.1 Mendemonstrasikan sebuah teks Percakapan/Dialog dengan memperhatikan isi dan kebahasaan yang tepat</p>	<p>Memahami Isi Teks Percakapan/Dialog</p>	<p>Mendata isi teks Percakapan/Dialog yaitu penokohan dan hal yang menarik dalam teks yang dipentaskan yaitu tentang "Malin Kundang"</p> <p>Memerankan tokoh dalam isi teks Percakapan/Dialog dengan lafal dan intonasi yang tepat</p> <p>Menyimak isi yang terkandung pada teks Percakapan/dialog</p> <p>Menjelaskan tentang isi teks Percakapan/Dialog</p>	<p>1. Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Penilaian Diri</p> <p>b. Penilaian Pengetahuan: Tes/ Soal</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p> <p>Rubrik Penilaian Mempraktikkan Gerak sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang (KD 3.1 dan 4.1)</p> <p>Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Sikap: Lembar Penilaian Diri</p> <p>b. Penilaian Pengetahuan: Tes/ Soal</p> <p>c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja</p>	<p>JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Materi</li> <li>• Teks</li> <li>• Percakapan/Dialog</li> </ul>
---	--	--	---	-----------	--

**Lampiran 31****Lembar Observasi Guru Pada Siklus I**

Nama Sekolah : SDN 040459 Berastagi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Memahami Isi Teks Dialog

Kelas / Semester : V- / II

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (√) pada kolom A, B, C, dan D sesuai dengan hasil pengamatan guru bidang studi terhadap peneliti.

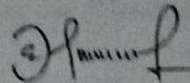
A = Aangat Baik      B = Baik      C = Cukup Baik      D = Kurang Baik

No	Indikator Penelitian	A	B	C	D
1	Kemampuan guru dalam menguasai kelas dan materi pelajaran yang akan diajarkan				
2	Keaktifan guru dalam mengelola KBM dalam kelas				
3	Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar				
4	Kemampuan memberi penjelasan mengenai Strategi role playing				
5	Kemampuan membimbing siswa dalam menerapkan Strategi role playing				
6	Guru menyampaikan ide-ide yang kreatif yang dapat memancing siswa untuk merespon ide tersebut				
7	Memilih siswa sesuai peran yang akan dimainkan dan melatih secara sederhana dan singkat drama yang akan diperankan				
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya , memberi pendapat dan lain-lain				
9	Memberi respon atas pertanyaan siswa				
10	Memberi kesimpulan mengenai drama yang akan diperagakan				
	Jumlah	24			
	Persentase	60 %			

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Pengamatan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Berastagi, 17 Maret 2019

Observer



ELMIAN LBR GINTING, S.Pd

NIP :

Nama Sekolah : SDN 040459 Berastagi  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Materi : Memahami Isi Teks Dialog  
Kelas / Semester : V-B / II

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom A, B, C, dan D sesuai dengan hasil pengamatan guru bidang studi terhadap peneliti.

A = Aangat Baik      B = Baik      C = Cukup Baik      D = Kurang Baik

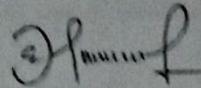
No	Indikator Penelitian	A	B	C	D
1	Kemampuan guru dalam menguasai kelas dan materi pelajaran yang akan diajarkan				
2	Keaktifan guru dalam mengelola KBM dalam kelas				
3	Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar				
4	Kemampuan memberi penjelasa mengenai Strategi role playing				
5	Kemampuan membimbing siswa dalam menerapkan Strategi role playing				
6	Guru menyampaikan ide-ide yang kreatif yang dapat memancing siswa untuk merespon ide tersebut				
7	Memilih siswa sesuai peran yang akan dimainkan dan melatih secara sederhana dan singkat drama yang akan diperankan				
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya , memberi pendapat dan lain-lain				
9	Memberi respon atas pertanyaan siswa				
10	Memberi kesimpulan mengenai drama yang akan diperagakan				
	Jumlah	36			
	Persentase	90 %			



$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Pengamatan} \times 100}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

Berastagi, 13 Maret 2019

Observer



ELMIAN BR GINTING, S.Pd

NIP :

Lampiran 33

Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No Responden																					Skor Soal	Skor Tes	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	5	0	0	5	0	5	55	26	81
2	0	5	0	0	5	5	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	45	20	65
3	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	60	15	75
4	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	60	23	88
5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	60	15	75
6	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	65	15	80
7	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	0	0	5	5	5	65	16	81
8	0	5	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	25	14	39
9	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	5	5	0	60	15	80
10	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	5	5	60	31	91
11	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	0	5	5	0	5	5	5	60	16	76
12	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	0	0	5	0	40	19	59
13	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	5	5	5	65	30	95
14	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	60	15	75





Lampiran 34

Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No Responden																					SkorSoal	SkorTes	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	0	5	5	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	50	18	68
2	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	60	35	95
3	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	20	95
4	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	20	95
5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	17	97
6	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	21	96
7	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	65	31	96
8	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	35	29	64
9	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	20	95
10	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	22	97
11	0	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	70	25	95
12	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	65	32	97
13	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	17	97
14	0	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	55	13	85



15		5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	70	25	95
16		5	5	5	0	0	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	70	25	95
17		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	75	20	95
18		0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	22	97
19		5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	75	23	98
20		0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	70	23	93
21		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	17	97
22		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	16	96
23		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85	17	97
24		5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	75	20	95
25		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	85	17	97
26		5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	65	30	95
27		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	80	16	96
28		5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	70	23	93
29		5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	15	95
30		0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	60	33	93

Keterangan :Soal 1 sampai 20 x 5

$$N = \frac{\text{Skor Soal} + \text{Skor Tes}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$



**Gambar 4 Lokasi Sekolah SDN 040459 Berastagi**



**Gambar 5 Siswa-siswi Kelas V SDN 040459 Berastagi**





**Gambar6 Peneliti Menjelaskan Materi Pelajaran dan Peneliti dan Siswa Membagi Kelompok Untuk Bermain Peran**



**Gambar 7 Peneliti Membagi Naskah Drama Kepada Siswa**



**Gambar 8 Salah Satu Kelompok Memerankan Tokoh pada Siklus I**



**Gambar 9 Salah Satu Kelompok Memerankan Tokoh pada Siklus II**



**Gambar 10 Peneliti dan Siswa Menyaksikan Kelompok yang Memerankan Drama Didepan Kelas**



**Gambar 11 Peneliti Menyimpulkan Materi**



**Gambar 12**Peneliti Memberikan Soal kepada siswa



**Gambar 13** Siswa Mengerjakan Soal yang Diberikan





**Gambar 14**Peneliti Menutup Pertemuan Observasi Dengan Siswa



**Gambar 15** Foto Bersama Wali Kelas



**Gambar 16 Foto Bersama Siswa-siswi Kelas V SDN 040459 Berastagi**

## Soal PreTes

## SIKLUS I

60

1. Teks dialog/percakapan Malin Kundang menggambarkan perasaan...

- a. Gembira
- b. Terharu
- ☒ c. Menyesal
- d. Bangga

2. Tokoh utama dalam cerita Malin Kundang adalah....

- a. Ibu
- ☒ b. Malin kundang
- c. Istri
- d. Pengawal

3. Apa yang membuat ibu Malin Kundang merasa yakin terhadap anaknya...

- ☒ a. Wajah
- b. Tubuh
- c. Cara Bicara
- d. Bekas Luka

4. Kalimat "Ibu? Ha ha ha! Hai, perempuan tua bangka, aku tidak punya Ibu seperti kau!" menggambarkan perasaan Malin yang sedang....

- ☒ a. Marah
- b. Senang
- c. Gembira
- d. Terharu

5. Berdasarkan cerita tersebut Malin Kundang memiliki sifat....

- a. Ramah
- b. Pemalu
- ☒ c. Sombong
- d. Rendah Hati



6. Tokoh yang penuh kasih sayang dalam kutipan cerita di atas adalah...

- a. Malin Kundang
- ☒ b. Ibu Malin Kundang
- c. Istri Malin Kundang
- d. Pengawal Malin Kundang

7. (Menangkat kedua tangan) Ya, Tuhan, pantaskah seorang anak mengingkari ibunya? Kumohon kepada-Mu, hukumlah anak durhaka ini!

Cuplikan cerita di atas merupakan pengalaman....

- a. Menyenangkan
- b. Mengharukan
- c. Menakutkan
- ☒ d. Menyedihkan

8. Percakapan adalah....

- a. Pertukaran pikiran mengenai suatu topik
- b. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik hanya satu orang saja
- c. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik tanpa adanya pembicara
- ☒ d. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik antara dua pembicara atau lebih

9. Pelaku dialog/percakapan minimal....

- a. Satu orang
- ☒ b. Dua orang
- c. Tiga orang
- d. Empat orang

10. Teks dialog/percakapan merupakan ucapan langsung dari....

- a. Pencerita
- b. Pengganti
- c. Tokoh/pelaku
- ☒ d. Pembawa berita

11. Pada umumnya suasana dalam dialog/percakapan adalah....

- a. Resmi
- b. Acuh tak acuh
- ☒ c. Akrab dan spontan
- d. Tidak saling ingin tahu

12. Ketika membaca teks percakapan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah....

- a. Tanda baca saja
- b. Jenis kalimatnya saja
- ☒ c. Tanda baca dan jenis kalimatnya
- d. Tidak perlu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat

13. Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun teks dialog/percakapan adalah....

- ☒ a. Menentukan Tokoh
- b. Membuat Kesimpulan
- c. Penggunaan tanda Baca
- d. Menentukan masalah atau topic

14. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan dilakukan setelah....

- a. Membuat tanda baca
- b. Menentukan kesimpulan
- ☒ c. Membuat susunan percakapan
- d. Menentukan masalah atau topik

15. Lafal adalah...

- a. Lagu kalimat
- ☒ b. Tinggi rendah nada
- c. Lambat atau cepatnya pengucapan
- d. Cara mengucapkan kata yang benar

16. Intonasi disebut....

- a. Lagu kalimat
- b. Tinggi rendah nada
- c. Lambat atau cepatnya pengucapan
- ☒ d. Cara mengucapkan kata yang benar



17. Cara membaca kalimat seru dalam berdialog/percakapan yaitu....

- a. Nada rata merendah
- b. Ada tekanan bertanya
- ☒ c. Diakhiri dengan nada meninggi
- d. Ada tekanan tegas di bagian akhir kalimat

18. Saat membaca teks dialog/percakapan, tempo membaca sebaiknya....

- a. Terlalu cepat
- b. Terlalu lambat
- ☒ c. Tidak terlalu cepat atau lambat
- d. Tidak memperhatikan cepat atau lambat

19. Pengucapan huruf vokal dan konsonan saat membaca teks dialog/percakapan harus....

- ☒ a. Tepat
- b. Diabaikan
- c. Dibuat-buat
- d. Tidak diperhatikan

20. Perhatikan dialog/ percakapan dibawah ini!

Ari : "Kemana kamu kemarin?"

Ria : " Kemarin aku pergi menengok kakek."

Ari : "....."

Ria : "di desa."

Ari : " Wah, senagn ding, bisa bermain-main di desa!"

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- ☒ a. "di mana rumah kakekmu?"
- b. "kemana rumah kakekmu?"
- c. "mengapa ke rumah kakekmu?"
- d. "sejak kapan di rumah kakekmu?"



S: 4 B: 16

RUT MARIYANI BI DMK

VB (limo<sup>B</sup>)

## SIKLUS II

### Soal ~~Pendahuluan~~ PosTes

80

1. Percakapan adalah....

- a. Pertukaran pikiran mengenai suatu topik
- b. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik hanya satu orang saja
- c. Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik tanpa adanya pembicara
- d. ☒ Pertukaran pikiran mengenai sesuatu topik antara dua pembicara atau lebih

2. Pelaku dialog/percakapan minimal....

- a. Satu orang
- b. ☒ Dua orang
- c. Tiga orang
- d. Empat orang

3. Teks dialog/percakapan merupakan ucapan langsung dari....

- a. Pencerita
- b. Pengganti
- c. ☒ Tokoh/pelaku
- d. Pembawa berita

4. Pada umumnya suasana dalam dialog/percakapan adalah....

- a. Resmi
- b. Acuh tak acuh
- c. ☒ Akrab dan spontan
- d. Tidak saling ingin tahu

5. Ketika membaca teks percakapan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah....

- a. Tanda baca saja
- b. Jenis kalimatnya saja
- c. ☒ Tanda baca dan jenis kalimatnya
- d. Tidak perlu memperhatikan tanda baca dan jenis kalimat



6. Langkah pertama yang dilakukan dalam menyusun teks dialog/percakapan adalah....

- a. Menentukan Tokoh
- b. Membuat Kesimpulan
- c. Penggunaan tanda Baca
- ☒ d. Menentukan masalah atau topik

7. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan dilakukan setelah....

- a. Membuat tanda baca
- b. Menentukan kesimpulan
- c. Membuat susunan percakapan
- ☒ d. Menentukan masalah atau topik

8. Lafal adalah....

- a. Lagu kalimat
- ☒ b. Tinggi rendah nada
- c. Lambat atau cepatnya pengucapan
- d. Cara mengucapkan kata yang benar

9. Intonasi disebut....

- a. Lagu kalimat
- b. Tinggi rendah nada
- ☒ c. Lambat atau cepatnya pengucapan
- d. Cara mengucapkan kata yang benar

10. Cara membaca kalimat seru dalam berdialog/percakapan yaitu....

- a. Nada rata merendah
- b. Ada tekanan bertanya
- ☒ c. Diakhiri dengan nada meninggi
- d. Ada tekanan tegas di bagian akhir kalimat

11. Saat membaca teks dialog/percakapan, tempo membaca sebaiknya....

- a. Terlalu cepat
- b. Terlalu lambat
- ☒ c. Tidak terlalu cepat atau lambat
- d. Tidak memperhatikan cepat atau lambat



12. Pengucapan huruf vokal dan konsonan saat membaca teks dialog/percakapan harus....

- a. Tepat
- b. Diabaikan
- c. Dibuat-buat
- d. Tidak diperhatikan

13. Perhatikan dialog/ percakapan dibawah ini!

**Pahlawan Kesiangan**

Dora : “ Zan, ini pensil gambar Nita berantakan di bawah meja. Ayo,ambil tiga batang, disembunyikan yuk ! orangya sedang dikantin. Udah ah, cepetan! Nanti kutraktir segelas es cendol !”

Zanto : “Nanto kalau dicari tidak ada, aku disalahkan !”

Dora : “ Jangan khawatir, akan kuatur ! Begitu dia merasa kehilangan, akan kutawarkan bantuan untuk mencariken. Tahu tidak maksudku? Untungku ganda, Zan. Pertama, Nita akan berterima kasih ke padaku, otomatis aku ditraktir bakso dan cendol. Jelas kamu kuajak, Zan ! Kedua, Nita itu anak Bu Kustini. Sampai di rumah dia pasti cerita kalau aku telah jadi pahlawan baginya. Nah, nilaiku yang berbentuk kursi bisa-bisa berubah bentuk kacaata. Delapan! Mau kan ?”

Zanto : “Apa katamu? Pahlawan? Hei, denger ya! Itu namanya pahlawan kesiangan!. Aku enggak mau!. Makan aja sendiri bakso dan cendol dalam mimpimu itu!”

Dora : “ eh, Zaan...Zaaan... tunggu dulu! Jangan lari Zaaan...!

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Kenakalan anak
- b. Menemukan pensil
- c. Dora sang pahlawan kesiangan
- d. Zanto sang pahlawan kesiangan

14. Beti : “ Ke mana saja kamu selama liburan, Ran?”

Rani : “Aku jalan-jalan ke rumah Paman yang kebetulan baru datang dari luar negeri.”

Beti : “Wah, asyik, dong ?”

Rani : “Tentu, Ti. Aku senang sekali karena Paman banyak membawa oleh-oleh. Aku diberi oleh-oleh berupa buku kumpulan dongen Anderson.”



Beti : "Apa saja yang kamu baca di buku kumpulan dongen itu?"

Rani : "Ho...! Banyak sekali dan sangat mengagumkan."

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Liburan ke rumah kakek
- b. Liburan yang membosankan
- c. Rani bertanya tentang liburan Beti
- ☒ d. Rani liburan ke rumah pamannya

15. Rita : "Hai, kamu mau kemana?"

Budi : "Aku mau ke toko buku"

Rita : "Mau membeli buku?"

Budi : "Ya, kebetulan aku ada sisa uang saku."

Rita : "Buku apa yang akan kamu beli?"

Budi : "Buku cerita rakyat"

Isi teks dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Rita menawarkan Budi buku cerita
- b. Rita dan Budi akan pergi ke toko buku yang jauh
- ☒ c. Budi akan membeli buku cerita rakyat di toko buku
- d. Rita akan membelanjakan uang saku yang dimilikinya

16. Agus : "Wah, Don. Aku mulai bingung dengan jalan ini."

Dono : "Sepertinya kita tersesat"

Agus : "Iya, lalu kita harus bagaimana?"

Dono : "Kita Tanya saja pada orang sekitar sini."

Agus : "Ya, baiklah."

Isi teks dialog/percakapan diatas adalah....

- a. Dono bingung
- b. Agus menyesal
- c. Agus memarahi Dono
- ☒ d. Agus dan Dono yang tersesat di jalan

17. Burhan: "Bapak saya pagi ini dirawat di rumah sakit."

Jono : "Sakit apa han?"

Burhan: "Sakit gejala demam berdarah"



Jono : “.....”

Burhan: “ Terima kasih. Ya mudah-mudahan saja cepat sembuh.”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “sejak kapan?”
- b. “ kapan akan pulang?”
- c. “di rumah sakit mana?”
- d. “ O, ya?” Semoga beliau cepat sembuh ya,”

18. Ari : “Kemana kamu kemarin?”

Ria : “ Kemarin aku pergi menengok kakek.”

Ari : “.....”

Ria : “di desa.”

Ari : “ Wah, senagn ding, bisa bermain-main di desa!”

Kalimat yang tepat untuk melengkapi dialog/percakapan di atas adalah....

- a. “di mana rumah kakekmu?”
- b. “kemana rumah kakekmu?”
- c. “mengapa ke rumah kakekmu?”
- d. “sejak kapan di rumah kakekmu?”

19. Riska : “Ke mana kamu kemarin, Mit?”

Mita : “ Aku pergi menyaksikan pertunjukan lumba-lumba”

Riska : “ Dimana pertunjukan itu?”

Mita : “Di Alun-alun.”

Riska : “ Wah, senangnya bisa menyaksikan pertunjukan lumba-lumba.”

Topik isi tesk dialog/percakapan tersebut adalah....

- a. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- b. Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- c. Mita dan Riska menyaksikan pertunjukan lumba-lumba
- d. Mita menyaksikan pertunjukan lumba-lumba di lapangan

20. Pak Budi : “ Untuk menghadapi ujian nasional Bapak akan membimbing kalian belajar.”

Siswa : “ Bimbingan akan diadakan di mana Pak?”



Pak Budi : " Bimbingan akan diadakan di kelas ini setelah pelajaran selesai."

Siswa : " Ya, Pak"

Topik teks dialog/percakapan di atas adalah.....

- a. Bimbingan belajar
- b. Persiapan bimbingan belajar
- c. Pak Budi menambah jam pelajaran
- d. ☒ Persiapan menghadapi ujian nasional





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683  
Website : [www.fitk.uinsu.ac.id](http://www.fitk.uinsu.ac.id) e.mail : [fitk@uinsu.ac.id](mailto:fitk@uinsu.ac.id)

Nomor : B-3541/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/ 03/2019  
Lampiran : -  
Hal : Izin Riset

Medan, 18 Maret 2019

**Yth. Ka. SDN 040459 Berastagi**

*Assalamu 'alaikum Wr Wb*

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
Tempat/Tanggal Lahir : Berastagi, 23 Desember 1997  
NIM : 36153099  
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di SDN 040459 Berastagi, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO.**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalam*

A.n. Dekan  
Ketua Jurusan PGMI



Dr. Salminawati, S.S. M.A  
NIP.19711208 200710 2 002

Tembusan:  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan





**PEMERINTAH KABUPATEN KARO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI 040459 BERASTAGI**

Alamat : Jln. Kolam Renang no. 65 Berastagi  
E-mail : limaberastagisdnegeri@yahoo.co.id



**SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 420/515/ SD.07/13/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RASTA BR TARIGAN, S.Pd.K.  
NIP : 19591230 198201 2 002  
Pangkat / Gol : Pembina Tk. I / IVb  
Jabatan : Kepala SD Negeri 040459 Berastagi Kec. Berastagi Kab. Karo

Menerangkan bahwa :

Nama : DESLITA FLORENTIKA BR PILIANG  
NPM : 36153099  
Mahasiswa : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama tersebut di atas benar telah melakukan Penelitian Pada Tanggal 06 April 2019 di SD Negeri 040459 Berastagi dengan judul skripsi "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MEMAHAMI ISI TEKS DIALOG DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN 040459 KECAMATAN BERASTAGI KABUPATEN KARO".

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sesungguhnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Berastagi, 06 April 2019

Kepala Sekolah

RASTA BR TARIGAN, S.Pd.K.

NIP. 19591230 198201 2 002

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : **Deslita Florentika Br Piliang**  
Alamat : Listrik Atas No.13 Berastagi, Kabupaten Karo  
Tempat/Tgl. Lahir : Berastagi, 23 Desember 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
No. HP : 0852 6002 8400

### **Pendidikan Formal**

2002-2003 : RAUDHATUL ATHFAL JAMIYATUL MUSLIMAT  
2004-2007 : SDN NO. 040459 BERASTAGI  
2008-2011 : MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KABAN JAHE  
2012-2015 : MADRASAH ALIYAH NEGERI KABANJAHE

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Hormat saya,

**Deslita Florentika Br piliang**